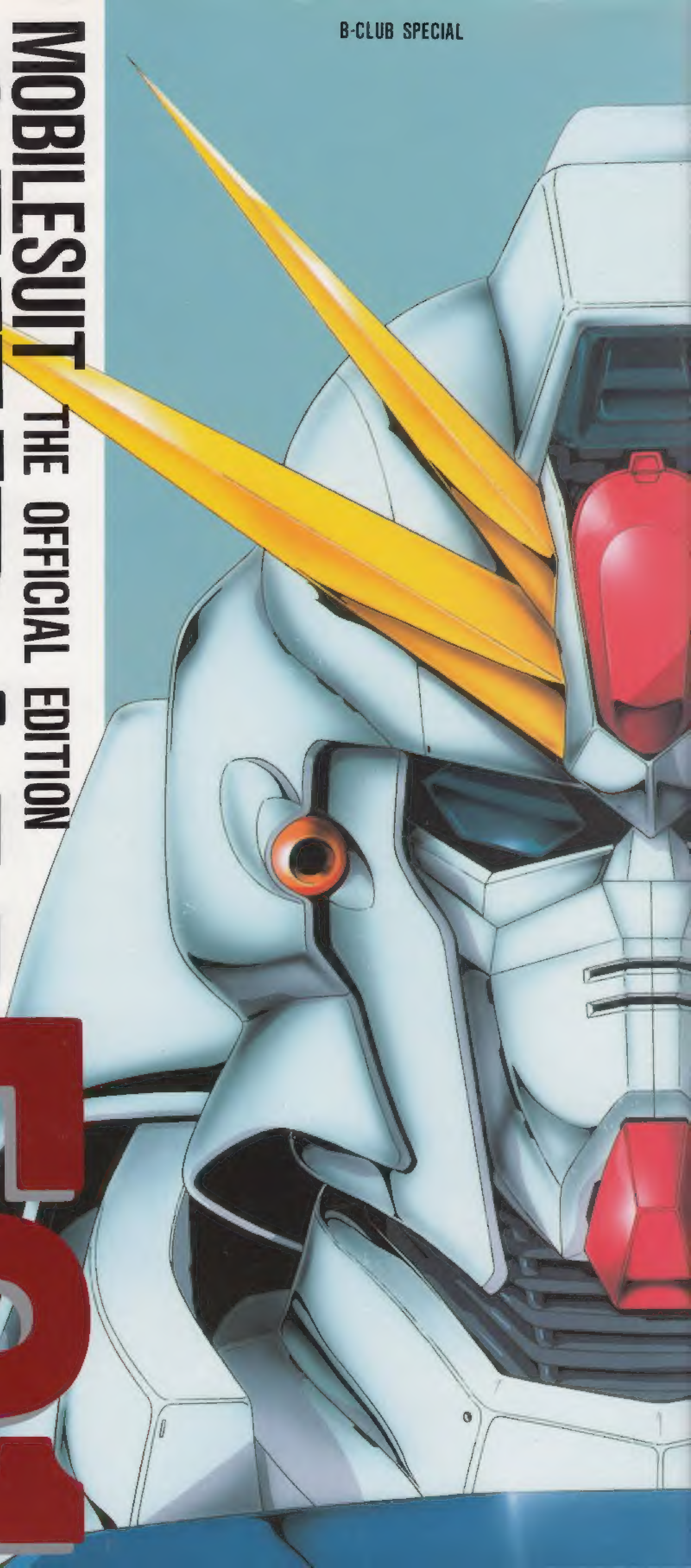
B-CLUB SPECIAL

MOBILE SUIT GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION



B-CLUB SPECIAL

MOBILESUIT

GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION

B-CLUB SPECIAL

MOBILESUIT

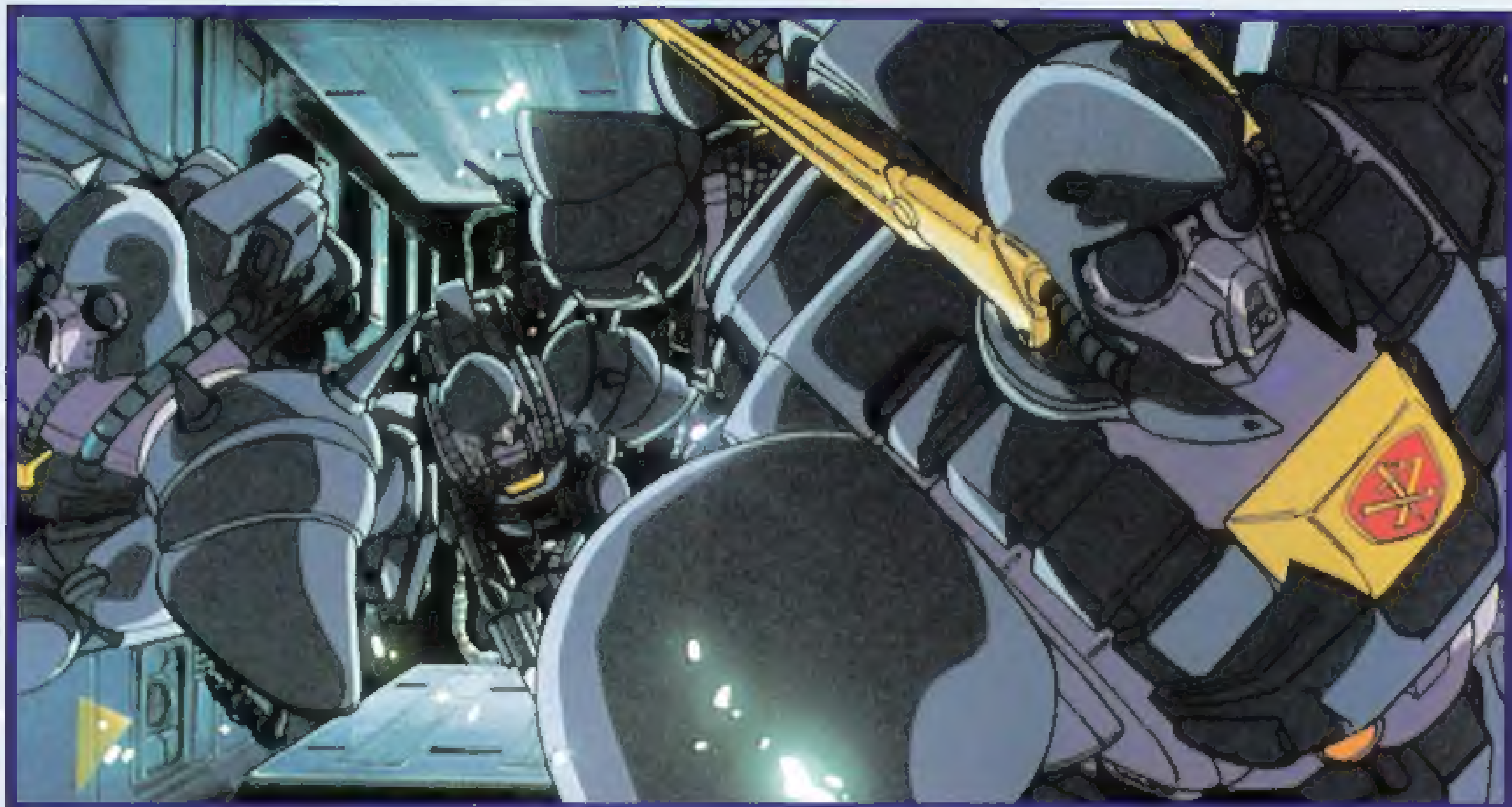
GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION

CONTENTS

FILM STORY	2
ILLUST GALLERLY	24
SPECIAL INTERVIEW	32
ILLUST ESSAY	43
ANOTHER STORY OF F91	48
ENCYCLOPEDIA F91	59
WHAT'S "F90"	62
CROSSBONE VANGUARD	64
BOARDS COLLECTION	65
SPEC & BOX ARTS	68
F91 3-D WORLD	79
DATA OF F91	81
ALL STAFF LIST	94

U.C.0123。突如現われたクロスボーン・バンガードとは!?



港湾部外壁を焼き切り、コロニー内になだれ込むクロスボーン・バンガードMSデナン・ゲー、デナン・ゾンの群れ



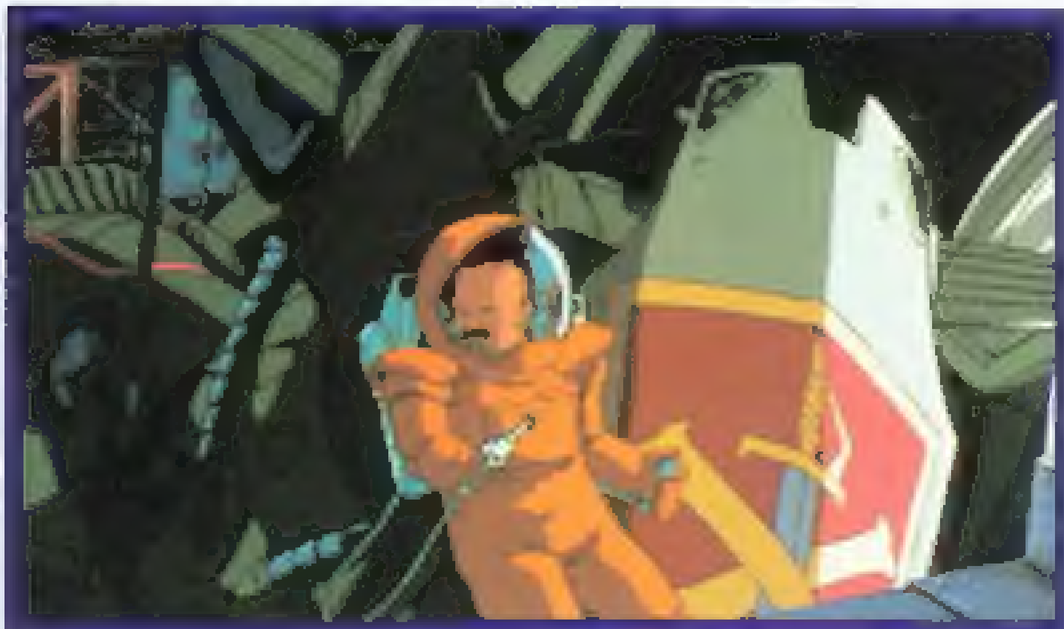
学園祭の目玉企画、ミスコンが始まる。司会は生徒会長のドワイト・カムリ



折しも高校では学園祭が開催されていた。シーブックの妹リィズの姿も見える



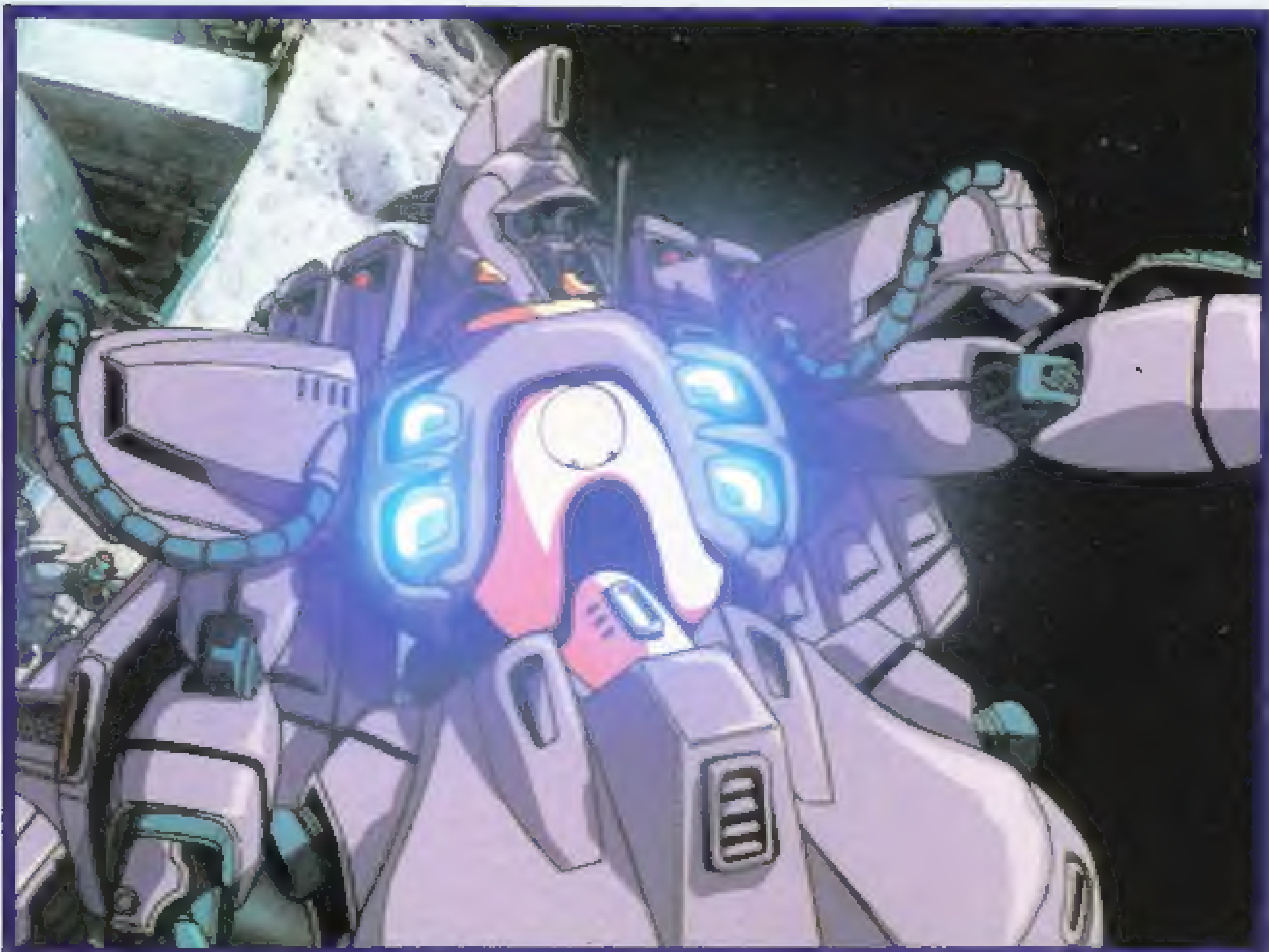
上空から見たフロンティア高校。まだ人々は敵の脅威を知る由もない



港湾施設で作業をするノーマルスーツ姿のレズリー・アノー。その背後を偵察用MSダギ・イルスが通り過ぎていく



いやがるセシリーを無理矢理ミスコンに参加させようとするシーブック。彼は、セシリーの優勝に仲間と賭をしているのだ



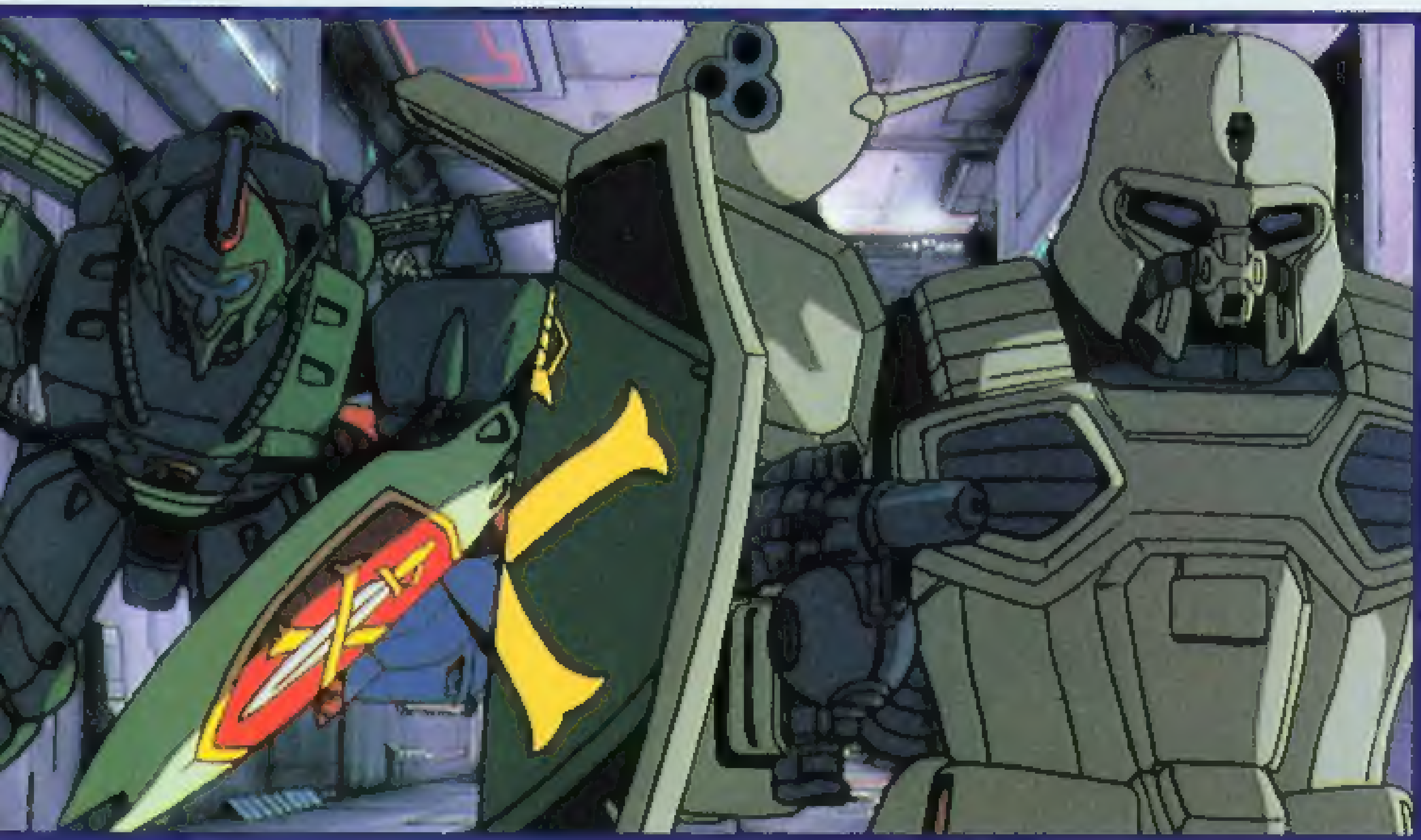
クロスボーン・バンガードの奇襲作戦は着々と進む。次々と配置に付く攻撃用MS。その指揮をとるベルガ・ダラス。指揮官用の高性能機だ。搭乗者はドレル・ロナ



コロニーの軍事施設にパンを配達するシオ・フェアチャイルド。彼はいち早くこの異変に気づいていた



ミスコンでグランプリに輝くセシリー（後ろの女の子たちの衣装が凄まじい）。だが、賭の事を知る彼女はその栄冠を拒否





セシリーが賞の拒否を宣言した直後、上空に轟音が響く。ただならぬ気配に見上げるセシリー。そこではMS同士の空中戦が展開されていた！



校舎に落下してきた連邦のMSジェガン。動きのとれないジェガンの首を蹴り飛ばすCVMSデナン・ゲー。力の差は歴然としていた



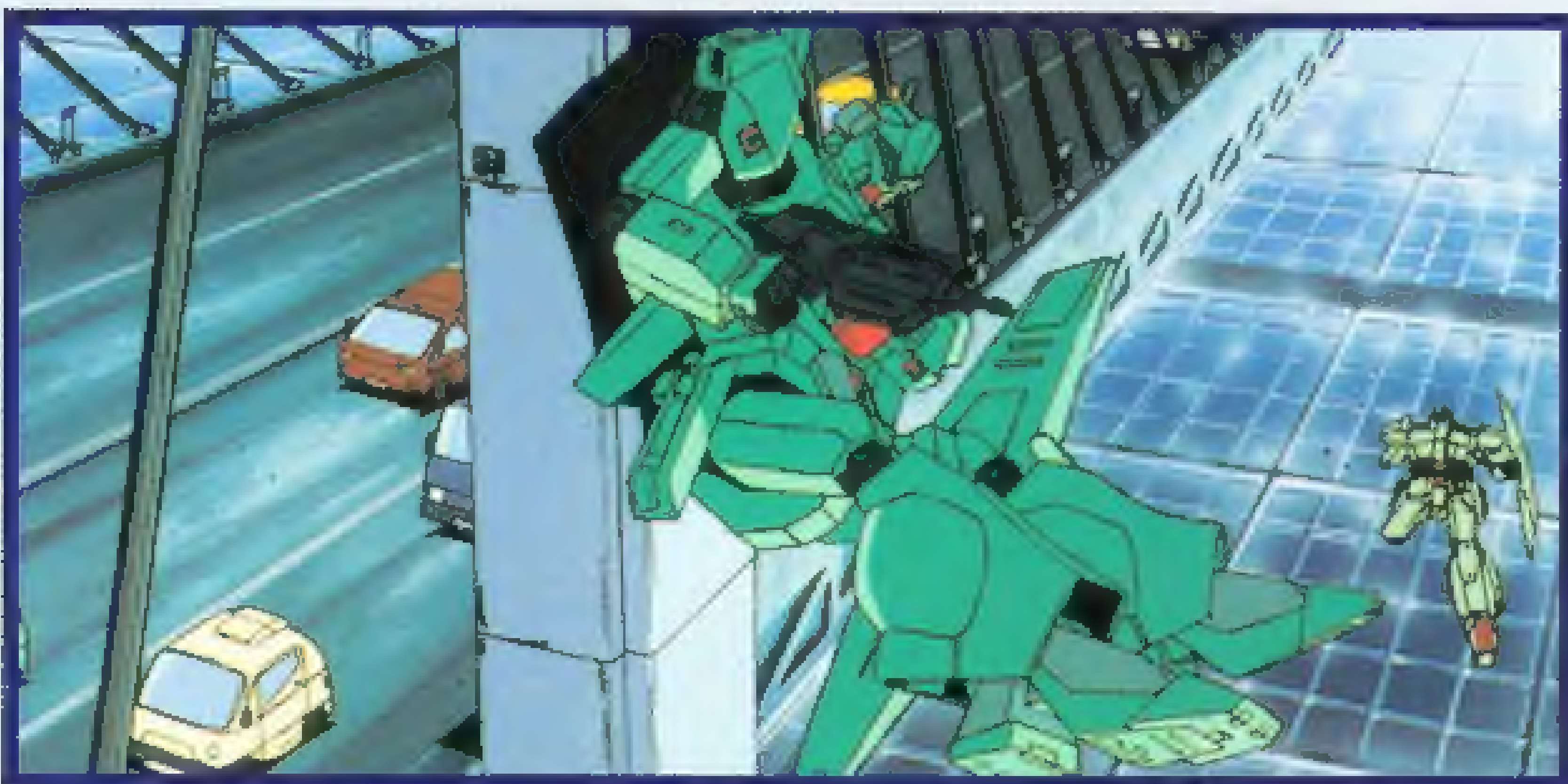
ワゴンで脱出を図るシーブックとリィズ、ベルトー、そして泣き虫のミゲン・マウジン



避難のため荷物をまとめに家に戻ったセシリー。部屋の壁には実母ナディア・ロナの肖像画が……



戦火から逃げまどうリィズとベルトー。その背後ではマシンキャノンを外した状態のGキャノンが上空のCVMSに応戦している



コロニーミラー部の橋付近で戦う連邦MS。橋の支柱にぶつかりそうなジェガン。後方の半壊しているMSはヘビーガンだ。彼らの敵に対する過剰反応が戦域を拡大していく……



落下してきた鉄骨にドレスのすそを地面に縫いつけられてしまったセシリー。その危機をシーブックが救う

平穏な日々は突然に破られた!!

地球環境の整備・人工過密化の緩和との名目から人類は宇宙にその生活の場を求めた。宇宙に進出した人々はスペースノイドと呼ばれ、コロニーの中で平和な営みを続けていた。

ここは、地球と月の重力均衡点・ラグランジュ・ポイントに位置する辺境のコロニー群、フロンティア・サイド。その中の一つ、フロンティアⅣへある日、一群のモビルスーツ軍団が侵攻してきた。突然の出来事に混乱する連邦軍。

そのころ、フロンティアⅣ内の総合学園では、学園祭が華々しく開催されていた。工業科の学生、シーブック・アノーは、メイン・イベントのミスコンテストに出場を渋るセシリー・フェアチャイルドを懸命に説得していた。誇り高い気質のセシリーは、自分と義父のシオを捨てて失踪した母・ナディアのドレスを不本意ながら身に付けている上に、このコンテストで賭けが行われている事を知ったために機嫌が悪い。

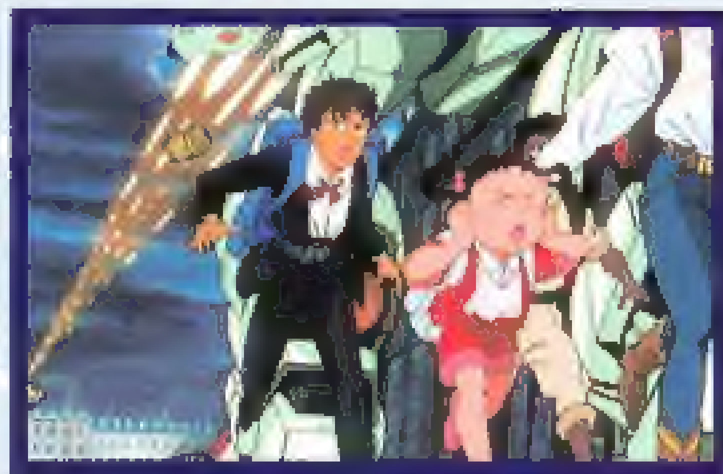
やがて、渋々と舞台に立ったセシリーはグランプリに輝く。しかしセシリーが賞を拒否すると宣言した矢先に、突然、轟音とともに、校舎に連邦軍のモビルスーツが落下してきた！　そして後を追うように出現した見慣れないモビルスーツ。校内は大パニックに陥った。飛来したモビルスーツは、自軍を「クロスボーン・バンガード」と名乗り、宣伝放送を流しつつ市街地を通り過ぎ、連邦軍を蹂躙していった。

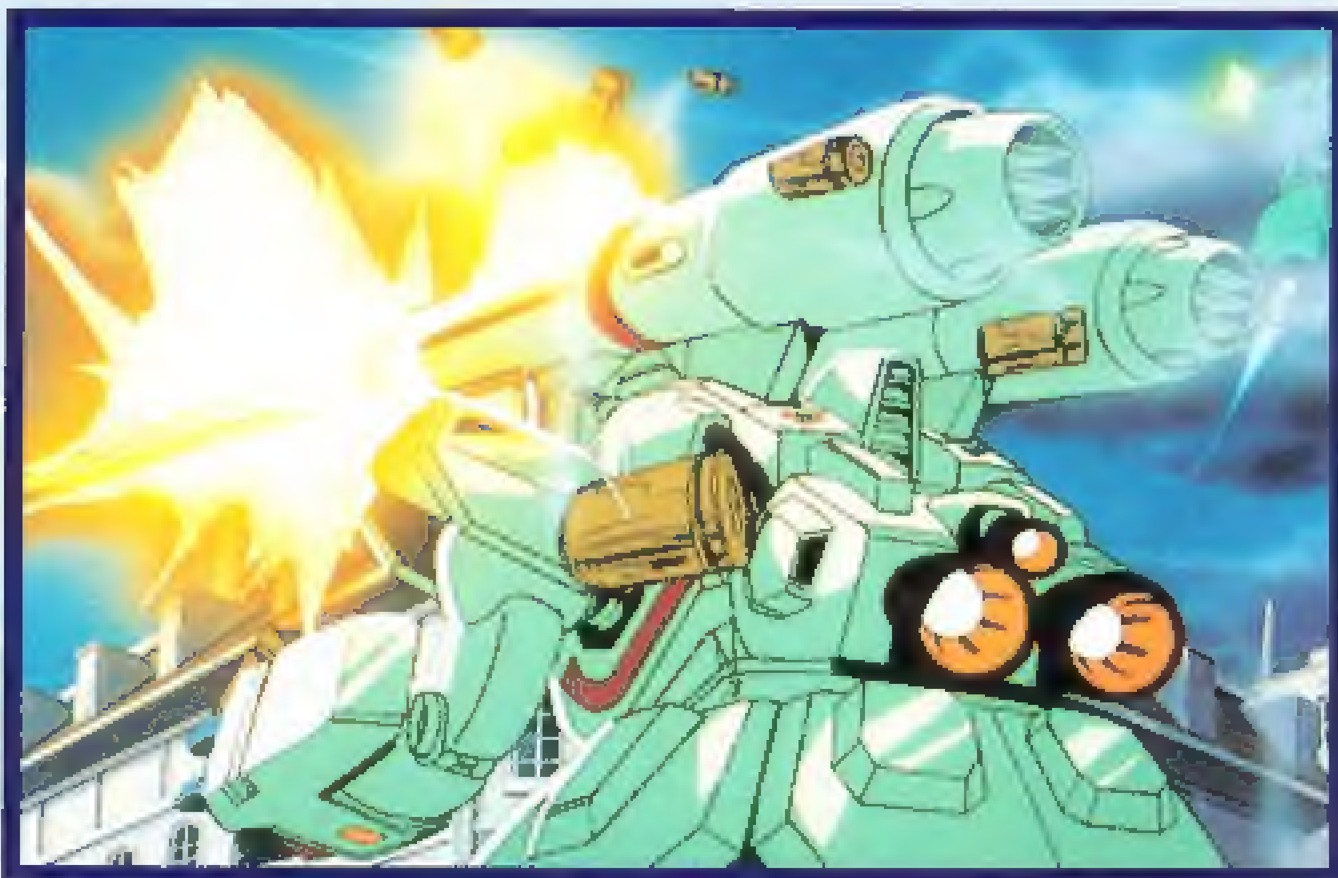
自宅に戻り妹のリィズを連れて手荷物を持ち出したシーブックは途中、セシリーはじめ、級友のサム、ジョージ、アーサー、ドロシーらと合流し、安全な場所を探して避難を始めた。

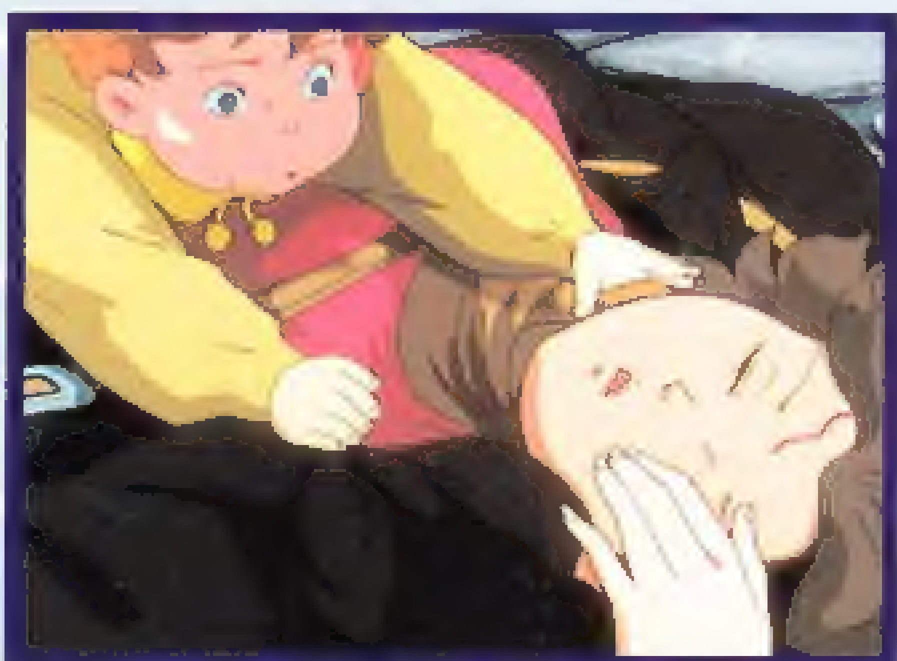
子供たちの脱出行!!
博物館から現われたガンタンク

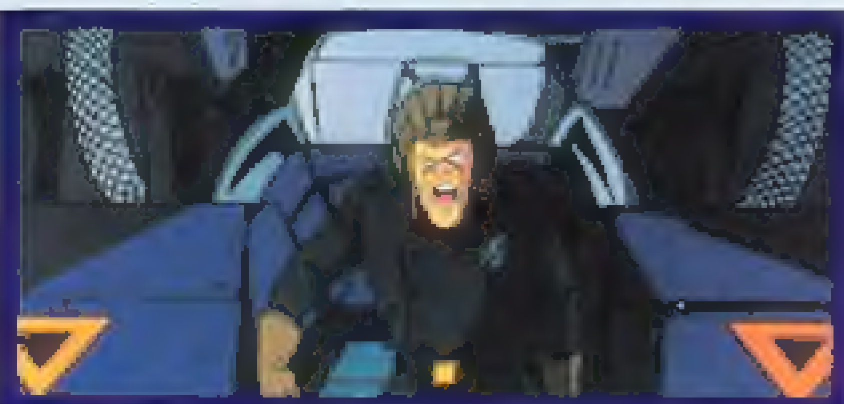

安全な場所を求めてエレカを走らせるシーブックたち。軍は戦線を拡大して行くばかりだ


連邦軍将校の息子ドワイトは、避難民のトラックから突き落とされそうになっていた


戦場の真っ直中、一行はシェルターを求めてロイ戦争博物館を目指す

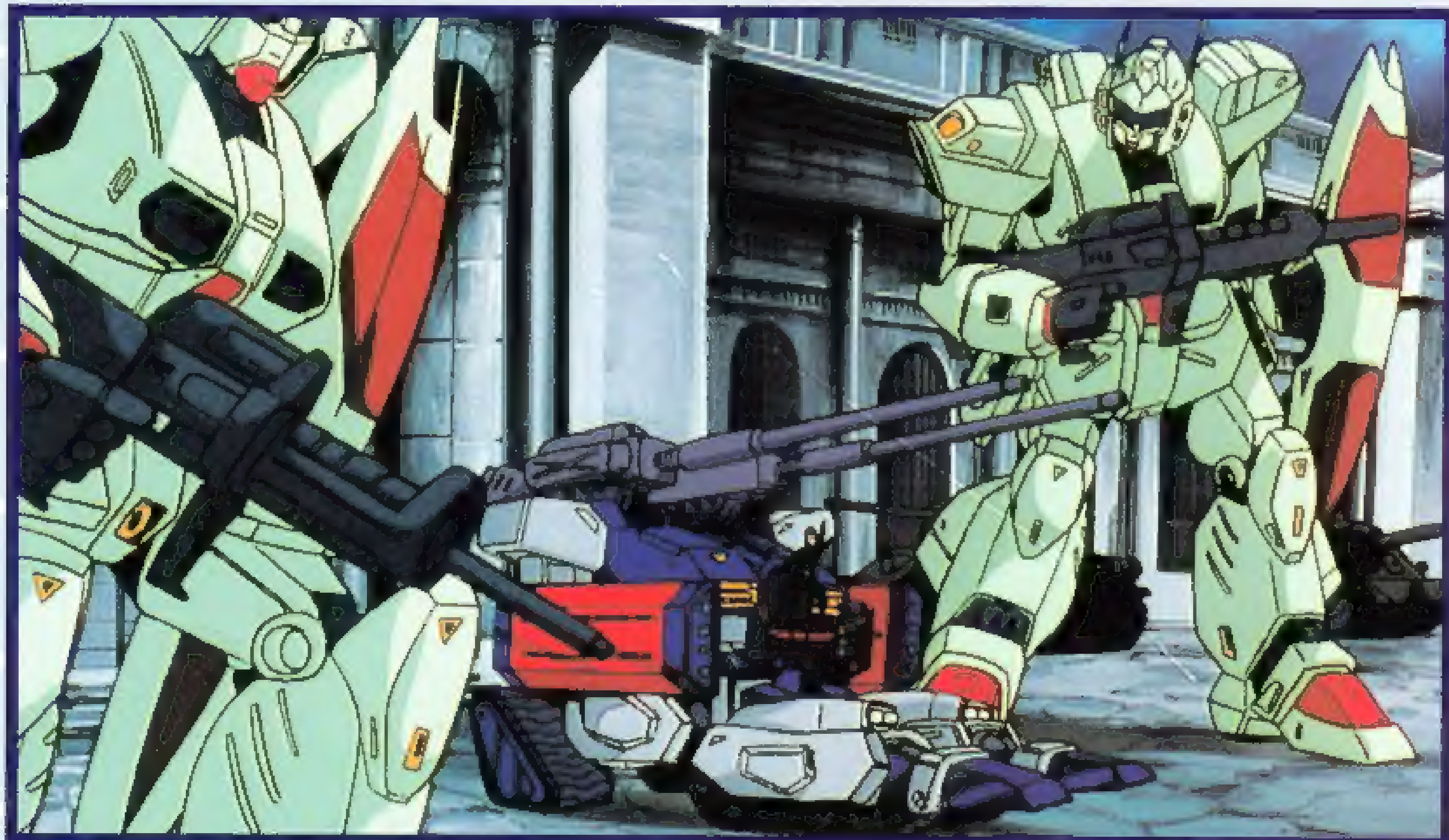

平和慣れしていた連邦軍は、訓練されたＣＶ軍の猛攻に恐慌状態となり、満足な反撃も出来ず、ただやみくもに発砲するだけだ

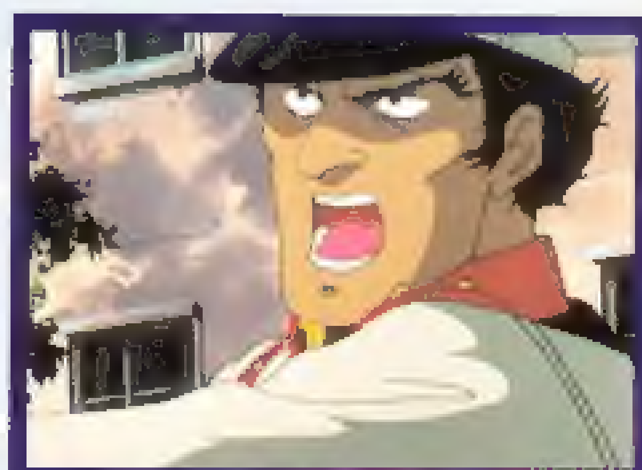

セシリーはＧ・キャノンの戦闘の巻き添えを食って母親を失ったコチュンを助け、博物館へ連れて行く

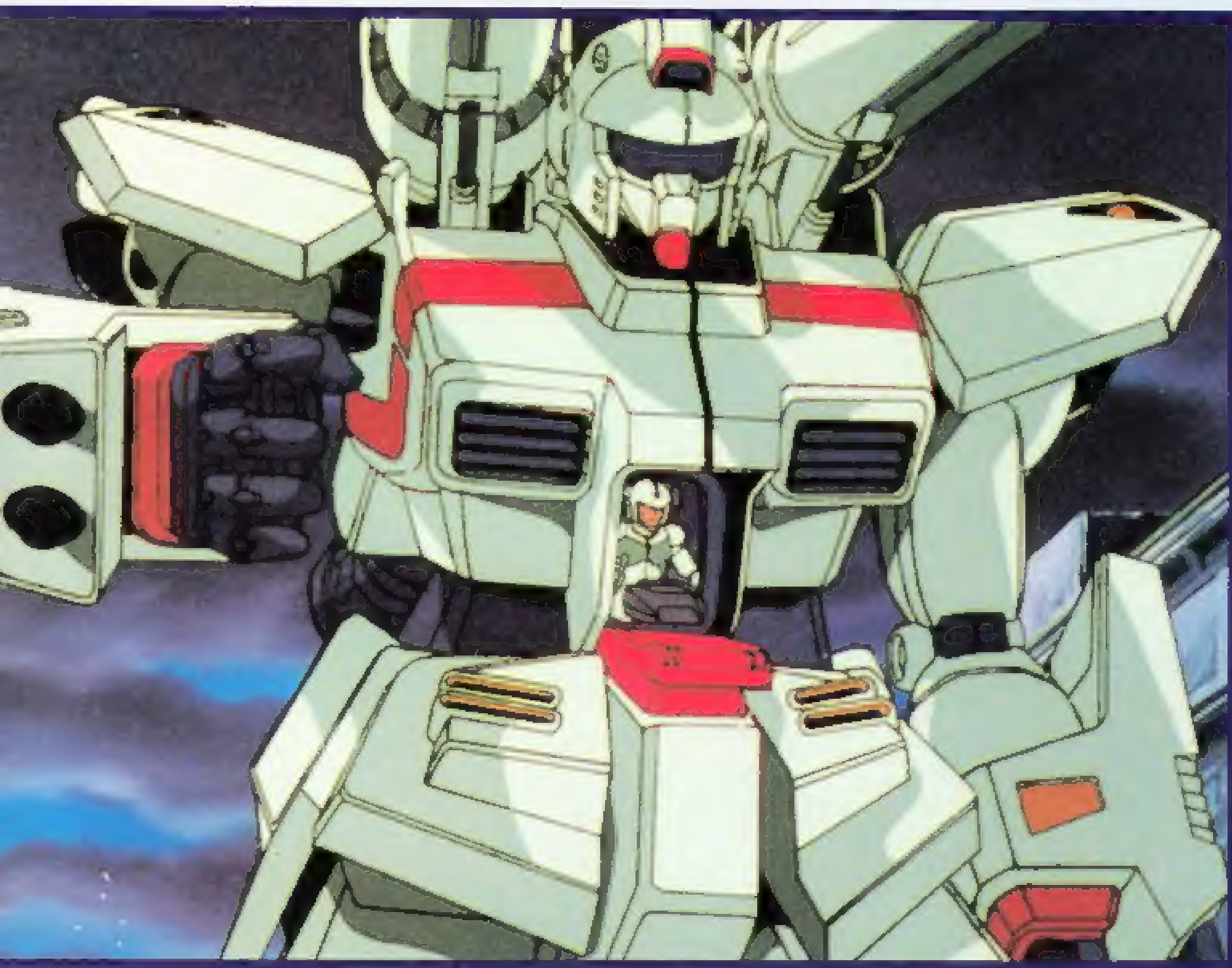

突然の轟音とともに扉を破って出て来たのは、兵器マニアの館長、ロイの乗った旧式のガンタンクだった


ようやくたどり着いた博物館へ向けて走り込む子供たち。だが、ここは本当に安全なのだろうか？


茫然とするシーブックとセシリー。無謀にもＣＶ軍に攻撃をかけようとするロイの声が威勢よく響くが


連邦軍のＧ・キャノンの間に割って入り、勝手に砲撃を始めるガンタンク。しかし、寄せ集めの部品ででっち上げたレプリカに過ぎなかったため、砲弾は全く命中しないばかりか、たちまちの内に砲身が破裂して使い物にならなくなってしまう


「引っ込ませろ！」バルド中尉は苛立たしげにＧ・キャノンに命じた

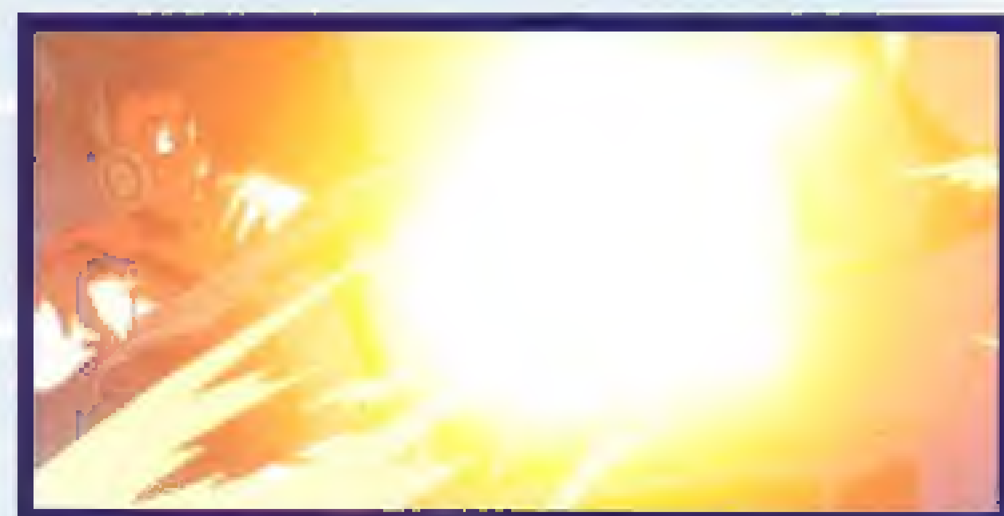




血の気の多いサムやアーサー、アズマまでもが、ロイに乗せられて、ガンタンクで戦うと言い出した



「第24桟橋で軍の艦が避難民を待っているって……」ドロシーの話から、軍のトップが逃げ出している事を知るシーブック



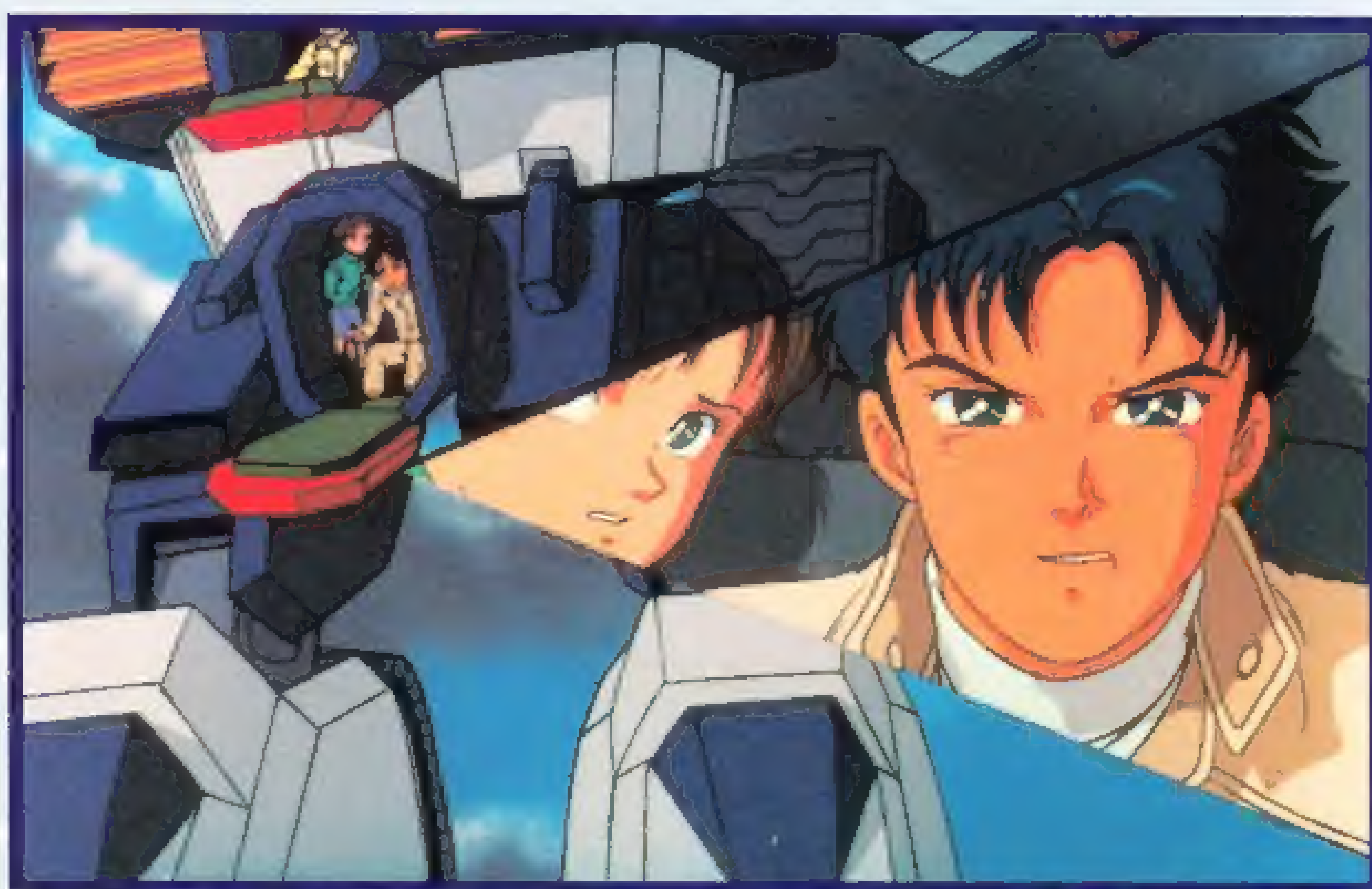
無謀な戦いに出たガンタンクを、飛来したデナン・ゲーのビームサーベルが容赦なく襲い、その弾みでアーサーは転落死してしまう



兵器マニアの死体を必死で外に出すセシリーたち。一行は第24桟橋に向かう事に決めたが、なんと連邦軍に邪魔される羽目になってしまう



子供たちを阻止しようと、ついにはガンタンクに向けてランチャーを構えるGキャノン。「……やるのか!?」驚くシーブック



子供を盾にとって戦いを有利に進めようとするバルド中尉に怒り、シーブックはガンタンクをMS形態に変形させて抵抗する。しかし、かえって軍の態度を硬化させることになってしまう

たどり着いた戦争博物館 そこに待っていたものは!?

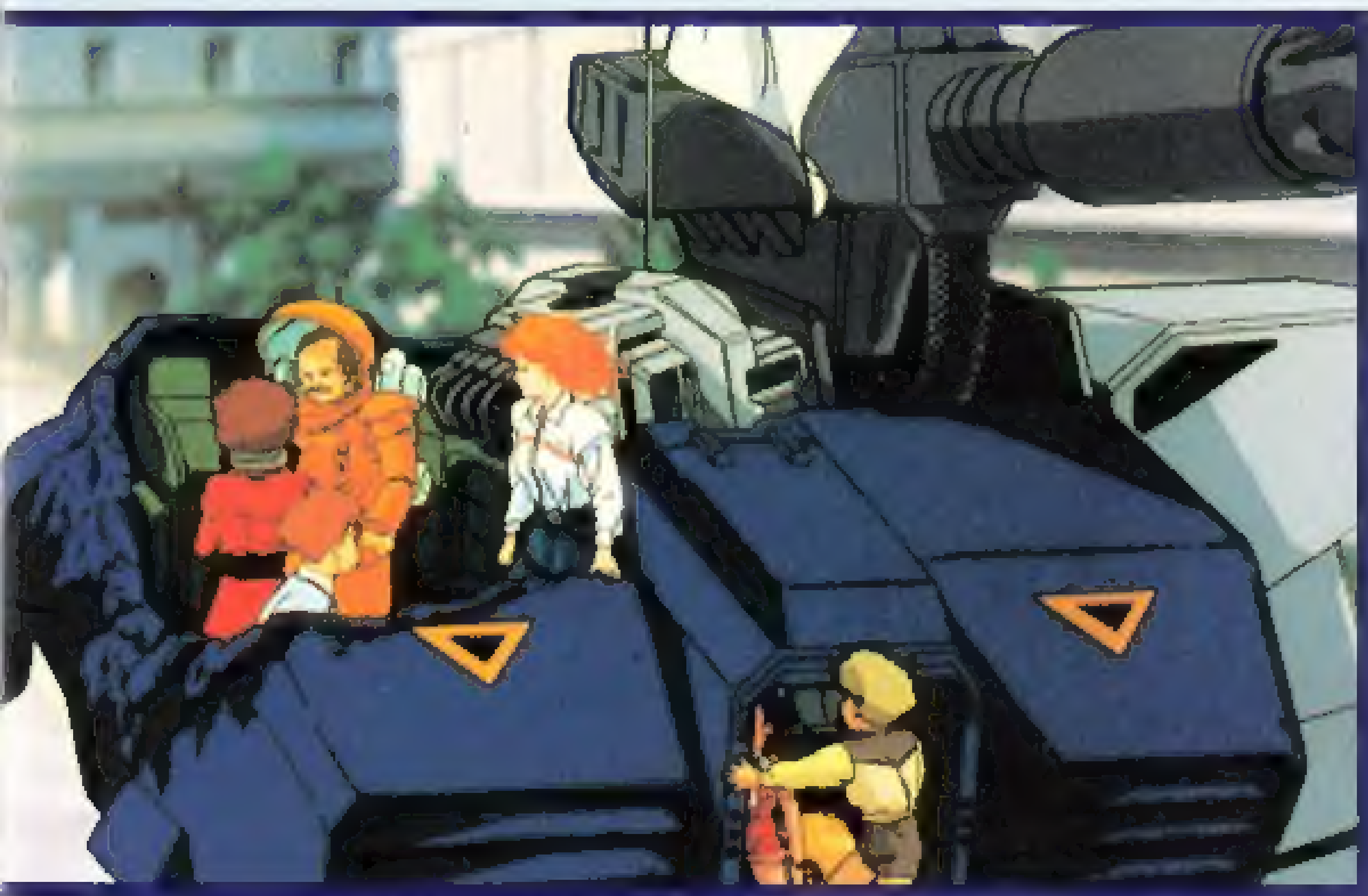
フロンティアⅣ内での連邦軍とクロスボーンの攻防戦は、際限なく拡大していく！　避難中のシーブックらは、途中トラックから放り出されようとしているドワイトを助け、コロニーの連邦軍副司令官の息子である彼の話から、シェルターがあるというロイ戦争博物館へと向かう。

避難の途中、Gキャノンの戦いの巻添えをくって母親を亡くしたコチュンを助けるセシリー。

ようやく博物館に到着した一行の前に、突然、シャッターを突き破って、ガンタンクR—44が出現！　中から現われたのは、館長で軍事マニアのアブない退役将校、ロイ・ユング。でっち上げの部品で作ったガンタンクで無謀にもクロスボーンのモビルスーツと渡り合おうというのだ。呆れ気味のシーブックたちをよそに、のせられて銃を取るサムにアーサー。しかし、敵モビルスーツの猛攻の前に、ロイは戦死、アーサーまでもが巻添えをくって死んでしまう。かつての明るい友人が、今、冷たい骸となって横たわっている。戦争の恐怖を目のあたりにし、哀しみにくれるシーブック。

「大人の都合で殺されてたまるか！」涙を拭って立ち上がり、ガンタンクに乗り込んで脱出を図る一行。しかし、そこに駆けつけたのはガチガチの職業軍人、バルド中尉だった。彼は子供たちを楯にとって敵軍との戦いを有利に進めようというとんでもない男だった！　シーブックはガンタンクを立ち上がらせ抵抗するが、挙げ句の果てにバルドはガンタンクを狙撃してでも阻止しようとする。バルド側のGキャノンのロケットが今まさに火を吹こうとしている！

フロンティアⅣからの脱出！そして二つの別れ……


とっさの機転で子供たちの危機を救ったシーブックの父・レズリー。喜びをかくせない一行。レズリーの先導のもと、一行は第24桟橋を目指して再び走り始めた


コチュンにミルクをやるドロシー。これ以後母親役が板に着いてしまう。

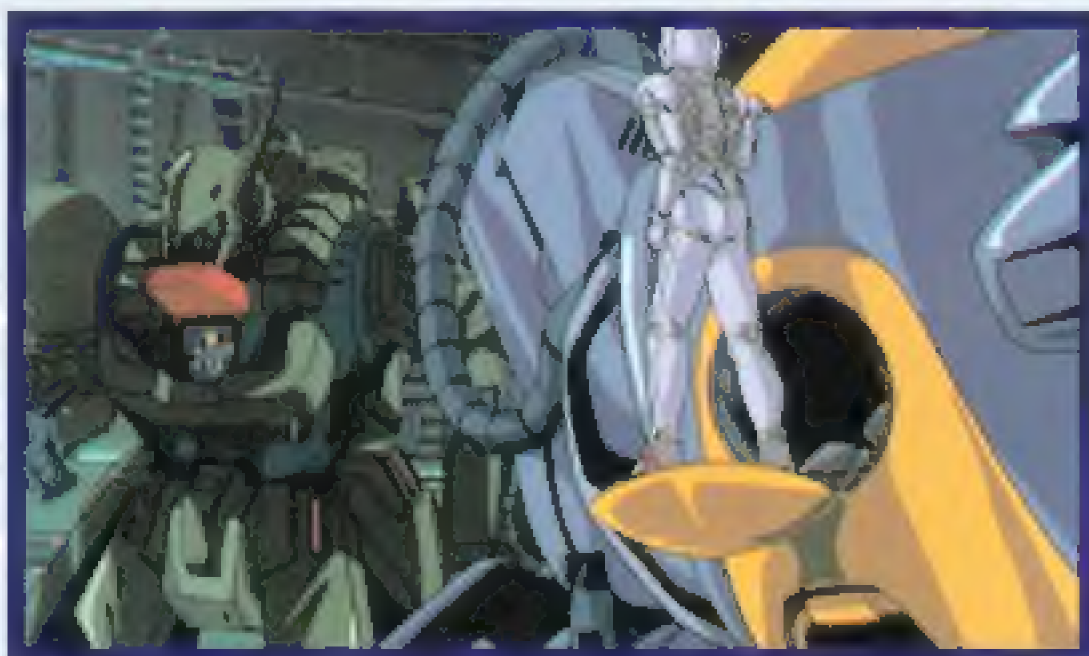

セシリーは、時折する耳なりの原因が耳に付けたイヤリングのせいであることを知らない……


なりふり構わず逃げ出す連邦軍MSは避難民の事など考えてもいない


エレベーターの壁を突き破り、姿を現わすデナン・ゲー。異様な姿に恐怖する連邦軍兵士

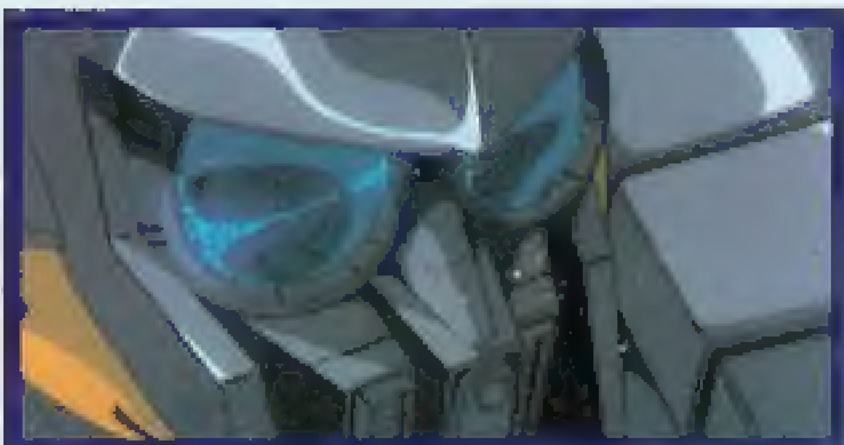

たどり着いた第24桟橋では、すでに残った連邦軍MSも逃げだそうとし始めていた

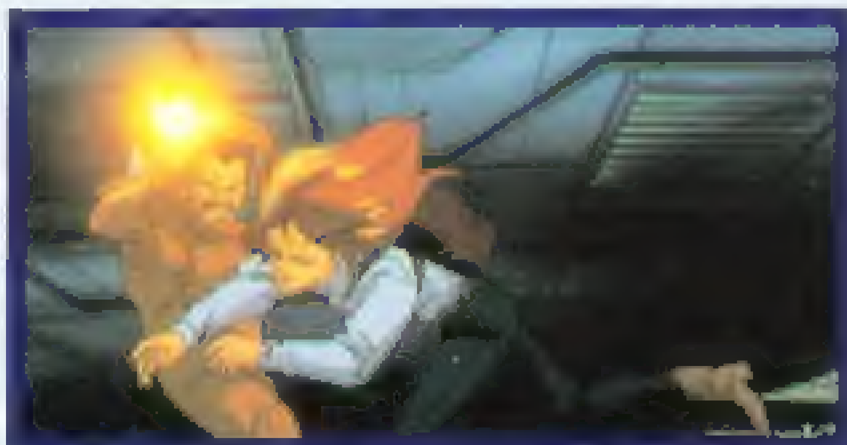

部下の深追いを戒め、特命実行の為の新たな指示を出す。若さに似合わず冷静な判断力を持った生粋の軍人である


「やむを得んな。民間人は将来の戦力になる」第24桟橋内に侵入して来たMSから降り立ったのは、若き戦闘隊長ドレル・ロナ

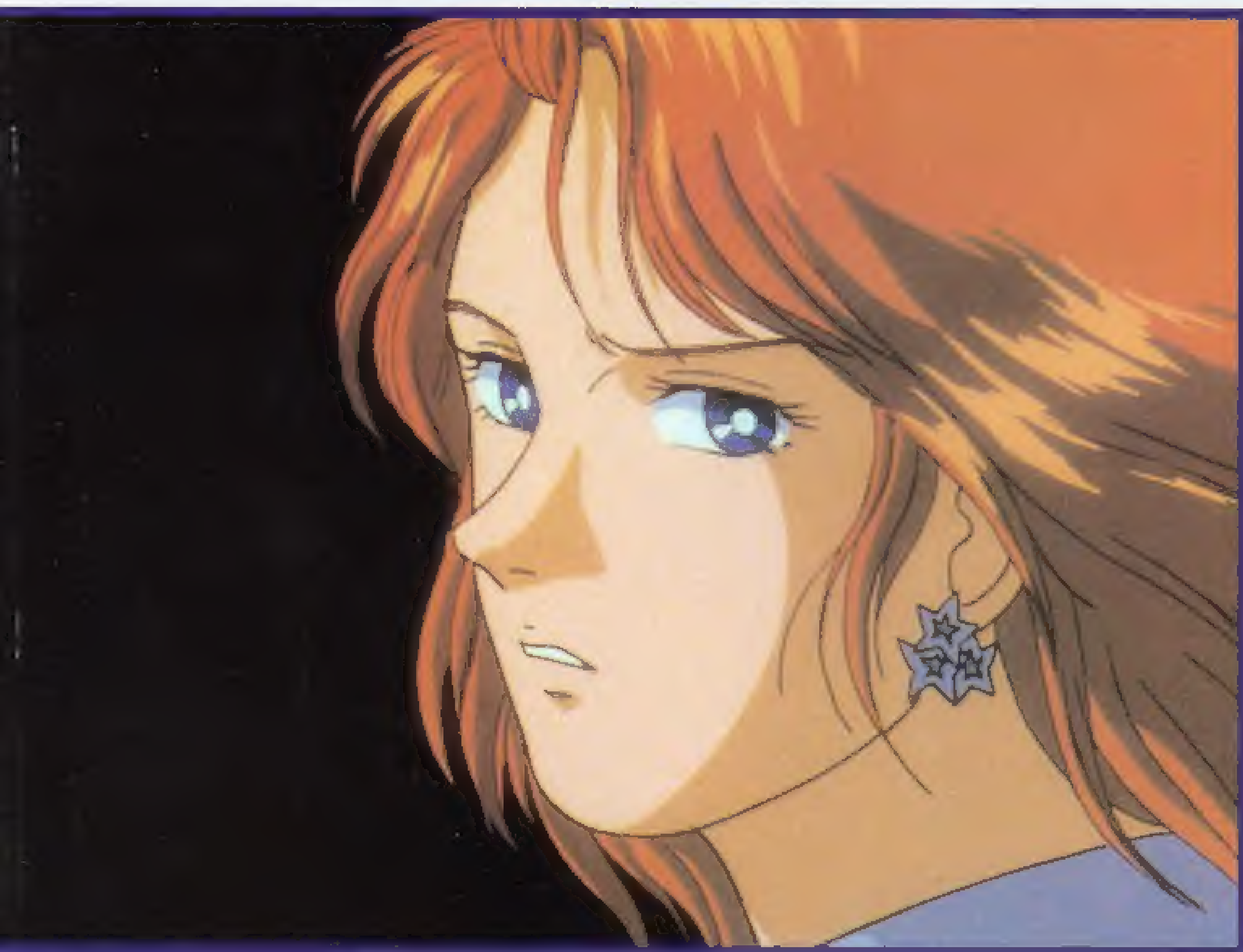

スペースボート内では、アズマが脱出の段取りに備えて、ノーマルスーツを着込んでいた。見かけによらず行動的な少年なのだ


脱出用のスペースボートを発見した一行。脱出準備が進む中、ふと物音が気になったセシリーは、エレベーターの方へ歩き出していった


その喧噪を嗅ぎ付け、セシリーを発見したドレルのベルガ・ダラス。カメラ・アイが不気味に光る

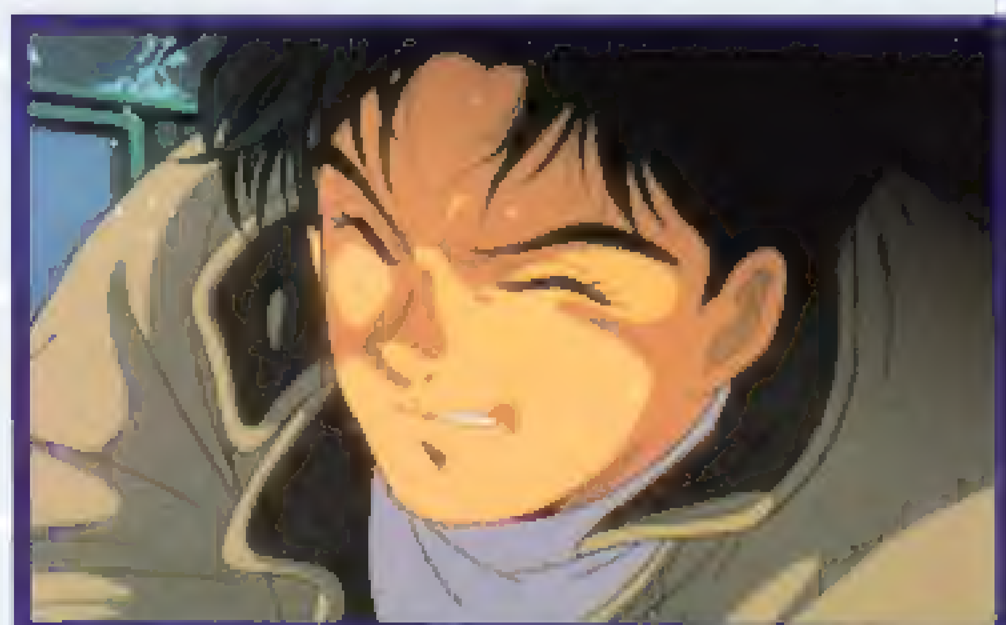

警告するシーブックにまで銃口を向け、ついには発砲するシオ。その弾丸がシーブックの腕をかすめる！


そのころ、シーブックは信じられない光景を目撃していた。セシリーの父シオが、娘に銃を向けていたのだ！

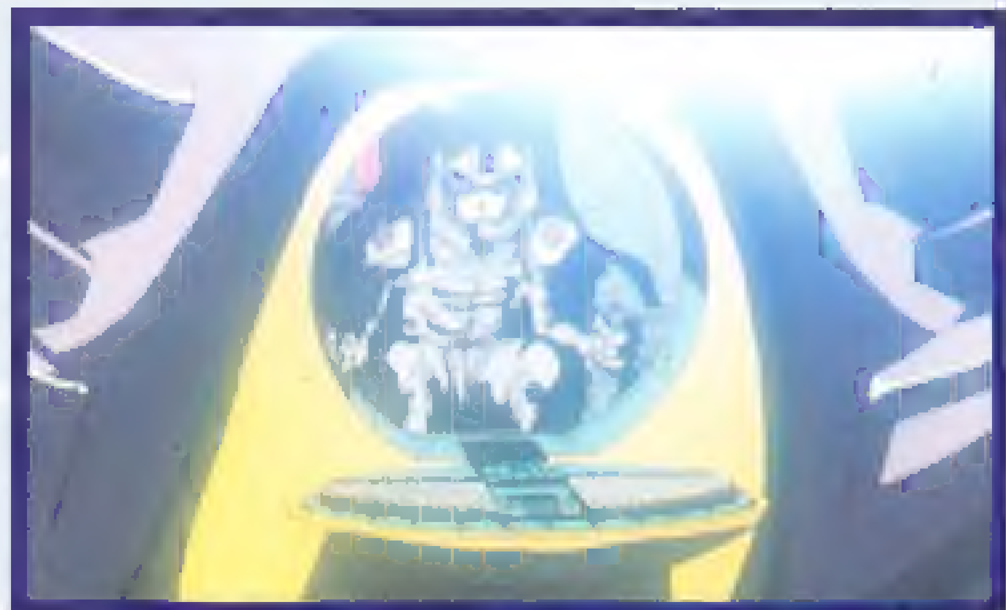




ガンタンクを発見したベルガ・ダラスは一瞬の早業でショットランサーを発射した!



狙い違わず命中したショットランサー。コックピット内部のシーブックを、容赦ない衝撃が襲う!



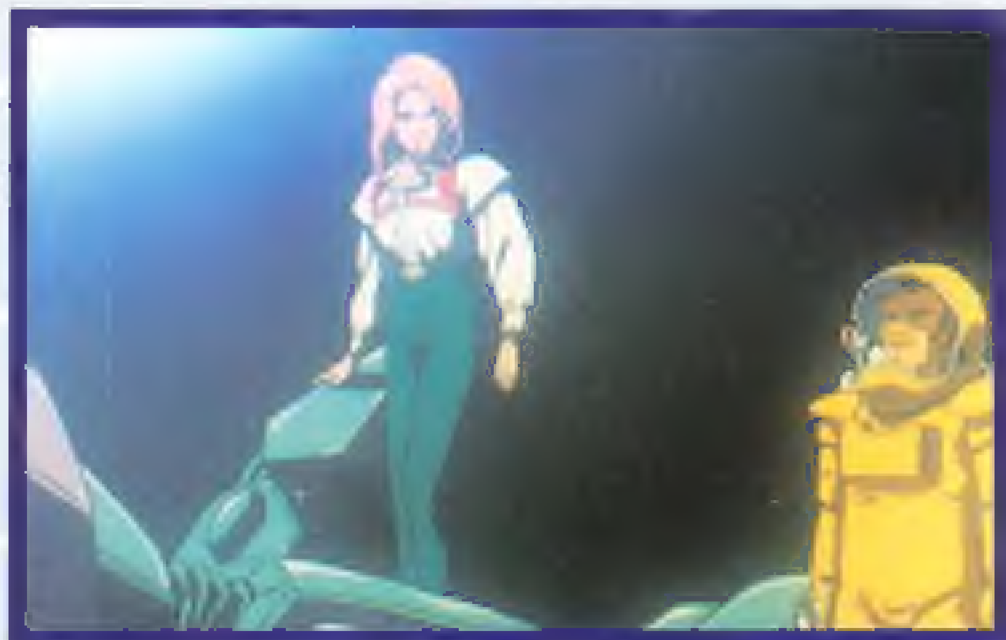
ベルガ・ダラスのコックピットの中から現われたドレルは、セシリーを妹と呼び、祖父の命令により迎えに来たと言う



少年たちの運命を乗せて、漆黒の宇宙に漂って行くスペースボート。果して彼らの前に待っているものは?



スペースボートは発進した。セシリー、そして少年を救うために引き返したレズリーを残したまま……



「里帰りじゃないか」のシオの言葉に送られて、行方不明の母ナディアを探すためにもと……ためらいつつも、歩み出すセシリー

脱出するスペースボート しかし、セシリーは……

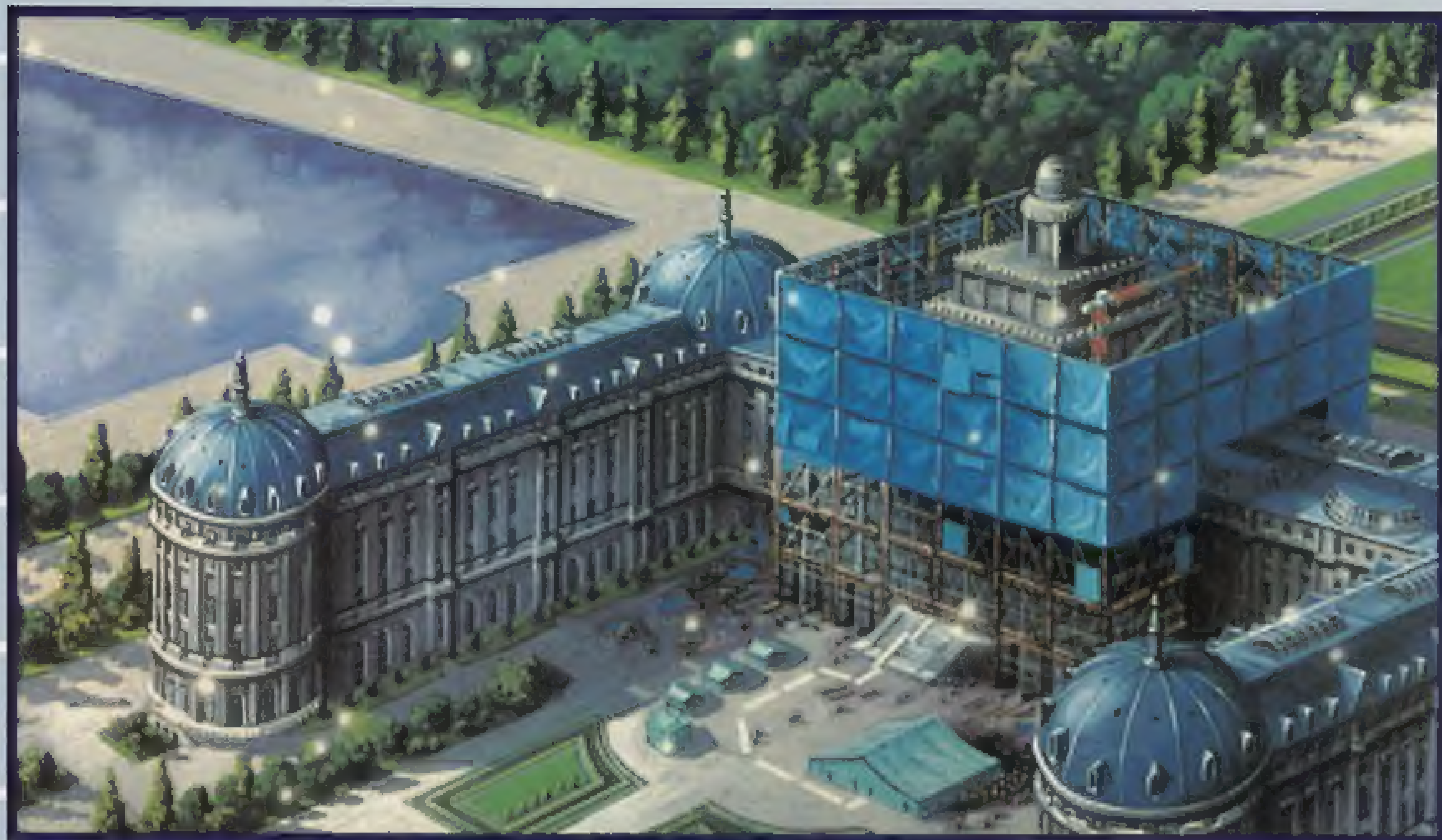
一行の窮地を救ったのは、シーブックの父、レズリーだった。鮨詰めのガンタンクは、脱出艇が出るという第24桟橋を目指して走り始める。時折する耳なりを訝しむセシリーは、それが養父シオから渡されたイヤリングの発信器が原因とは知る由もない。そして、シオのパンが一行の後をつけて来ている事も……。

ようやくたどり着いた第24桟橋。が、既に全ての脱出艦は出払ってしまった後だった。時を同じくしてクロスボーンの若き戦闘隊長、ドレル・ロナ率いるモビルスーツ隊が潜入していた。

やがて、1台のスペースボートを見つけた一行は脱出の準備を始める。その時、シーブックは、何事か口論しながらもみ合っているシオとセシリーの姿を目撃する。ついにはセシリーに銃口を向けるシオの姿に驚き、警告するシーブックに向けて銃を撃つシオ。折もおり、突然現われたドレルのベルガ・ダラスが一瞬のうちにガンタンクを破壊し、シオとセシリーに迫る。そしてサーチライトの向こうから、セシリーを妹と呼ぶドレルの声が。そして「里帰りじゃないか」というシオの言葉に幼い頃の記憶が蘇り、逡巡の後、光の中に歩みだすセシリー。

負傷したシーブックはスペースボートに乗り込んだ。ゲートを開けるためにドック内に残ったレズリーは、スペースボートが脱出したのを見届け、アズマがのばしたフックを掴もうとするが、その時、逃げ遅れた少年を発見し、引き返してしまう。宇宙空間に漂い出すスペースボート。コロニーの外側から住み慣れた街が燃えている様子を見て改めて戦慄する一行だった。

鉄仮面とセシリー——相容れぬ父娘の再会

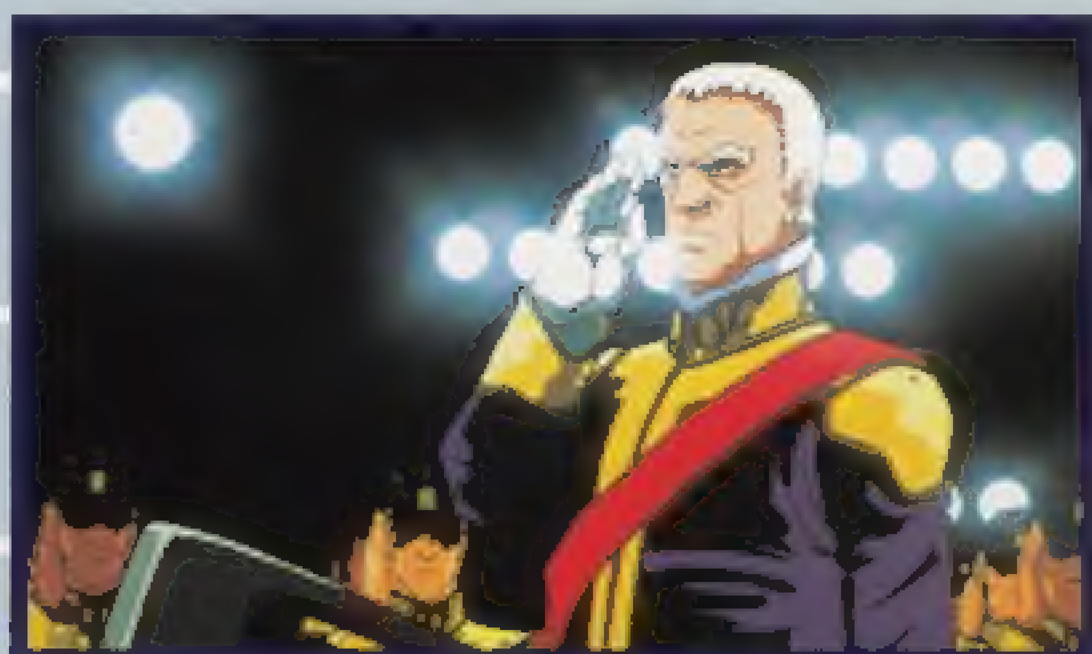

フロンティアⅣは各所に改修を施され、ＣＶの拠点・コスモ・バビロンとなった。その中心、迎賓館の威容

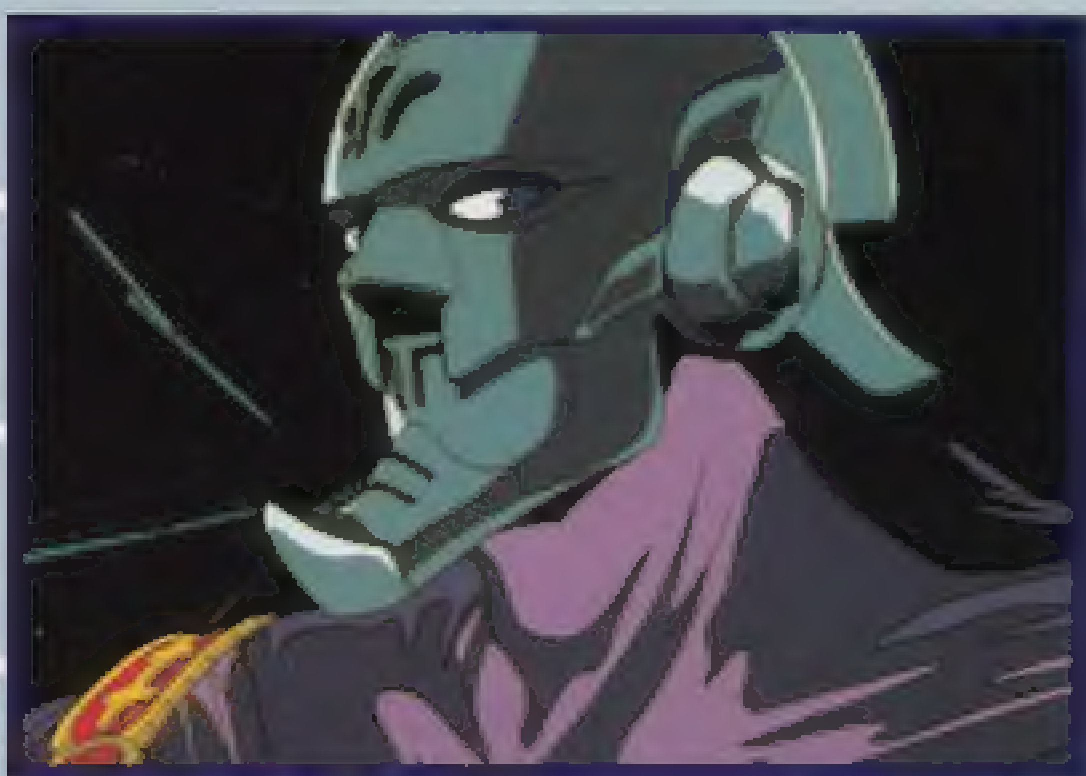

はためくクロスボーン・バンガードの旗。付け根の部分からエアーが噴き出ている。

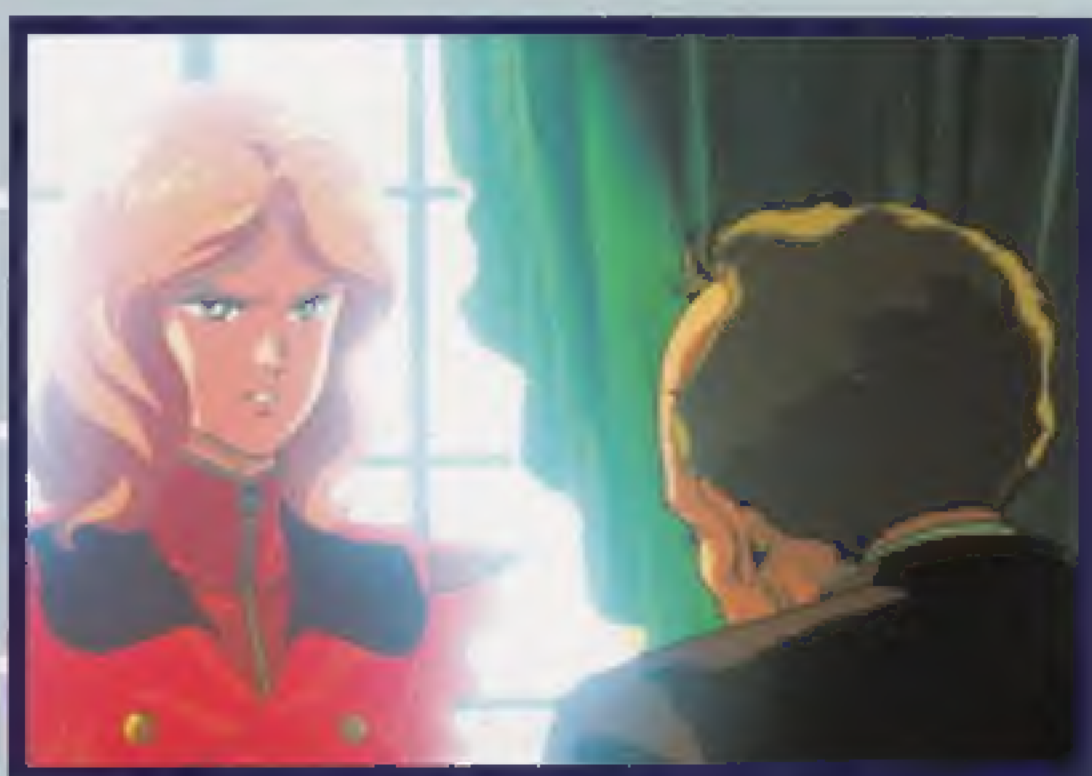

迎賓館内の廊下を行く男装の麗人ベラ・ロナ。その後に女官が従う

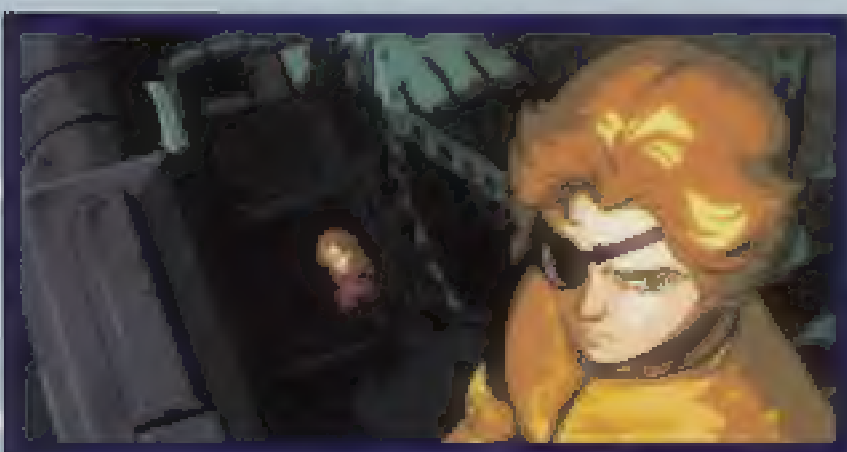

入浴するセシリーことベラ・ロナ。入浴中であっても常に侍女が付き従う

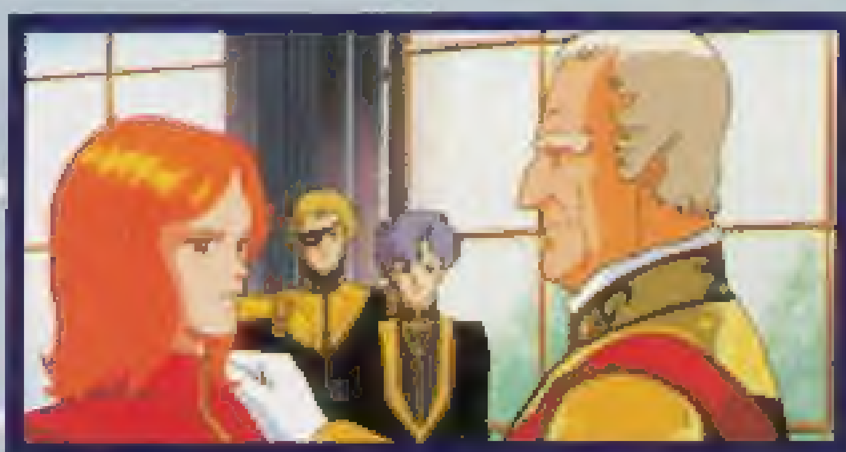

ベラ・ロナ。彼女がクロスボーン・バンガードに身を投じたのは、戦火の中で味わった恐怖と絶望感を振り払うためなのかもしれない……

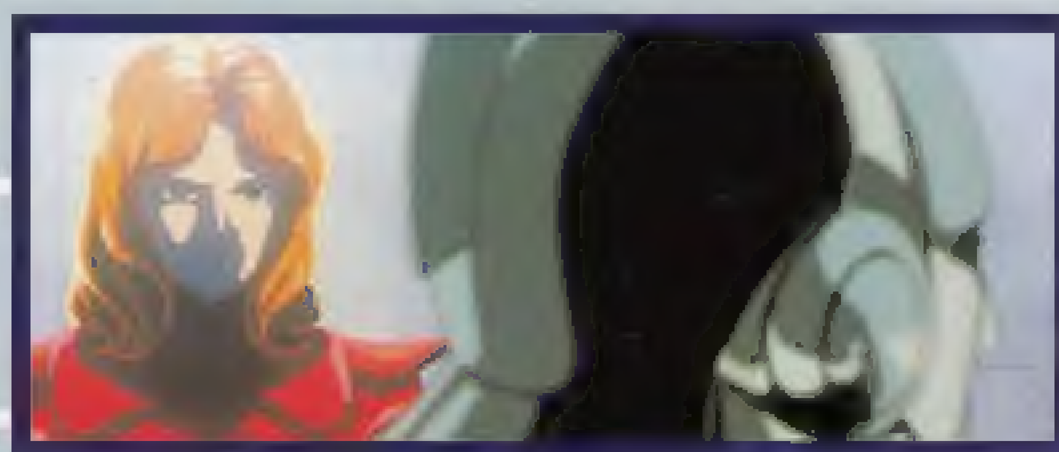

到着したのはクロスボーン・バンガードの総帥、マイッツァー・ロナ。コスモ貴族主義の提唱者だ


カロッゾ・ロナ。彼は、おのれの感情的な弱さを封じ込めるため、そしてコスモ貴族主義を実現するため仮面を被ったという


「お里帰り……おめでとうございます」。シオとの再会。育ての親のへりくだった態度に怒りすらおぼえるセシリー


ベラのお目付け役となったブラック・バンガードのザビーネ・シャル


祖父マイッツァーは、ベラにＣＶのアイドルとなることを勧める。心揺れ動くベラ


ベラと父カロッゾの再会。だがその鉄仮面を嫌悪するベラ。「虎の威を借りる羊ですか……」実の父娘を隔てるものはあまりにも厚い



スペースアークの船体が傾き、ブリッジから飛び出してしまうコズモ。クルーは練習生でその腕もまた未熟なのだ



フロンティアⅠに逃げ延びた子供たち。アズマ、ベルトー、リアの3人



ガンタンクに残ったシーブックの血痕を発見し、絶望するベラ「あたし……どうしたらいいの」

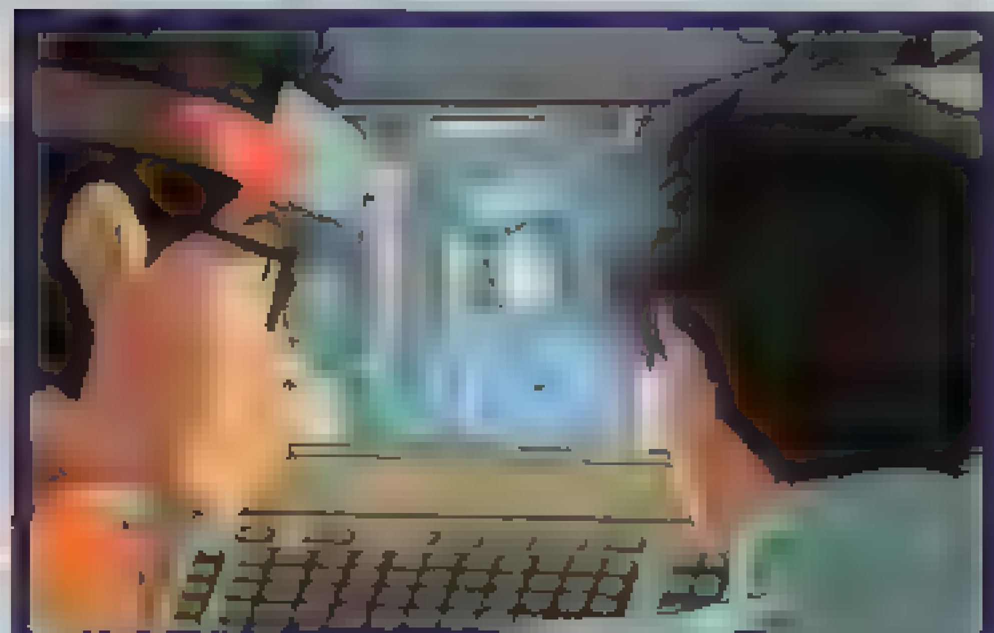


落下してきたコズモをボートのアームで助けたシーブックたちだが、逆にレジスタンスの戦いに巻き込まれる羽目に





ブリッジに地球からの放送が入る。CVの存在を認めもしないその[illegible]に怒る艦長代理のレアリーとメカニックのナント



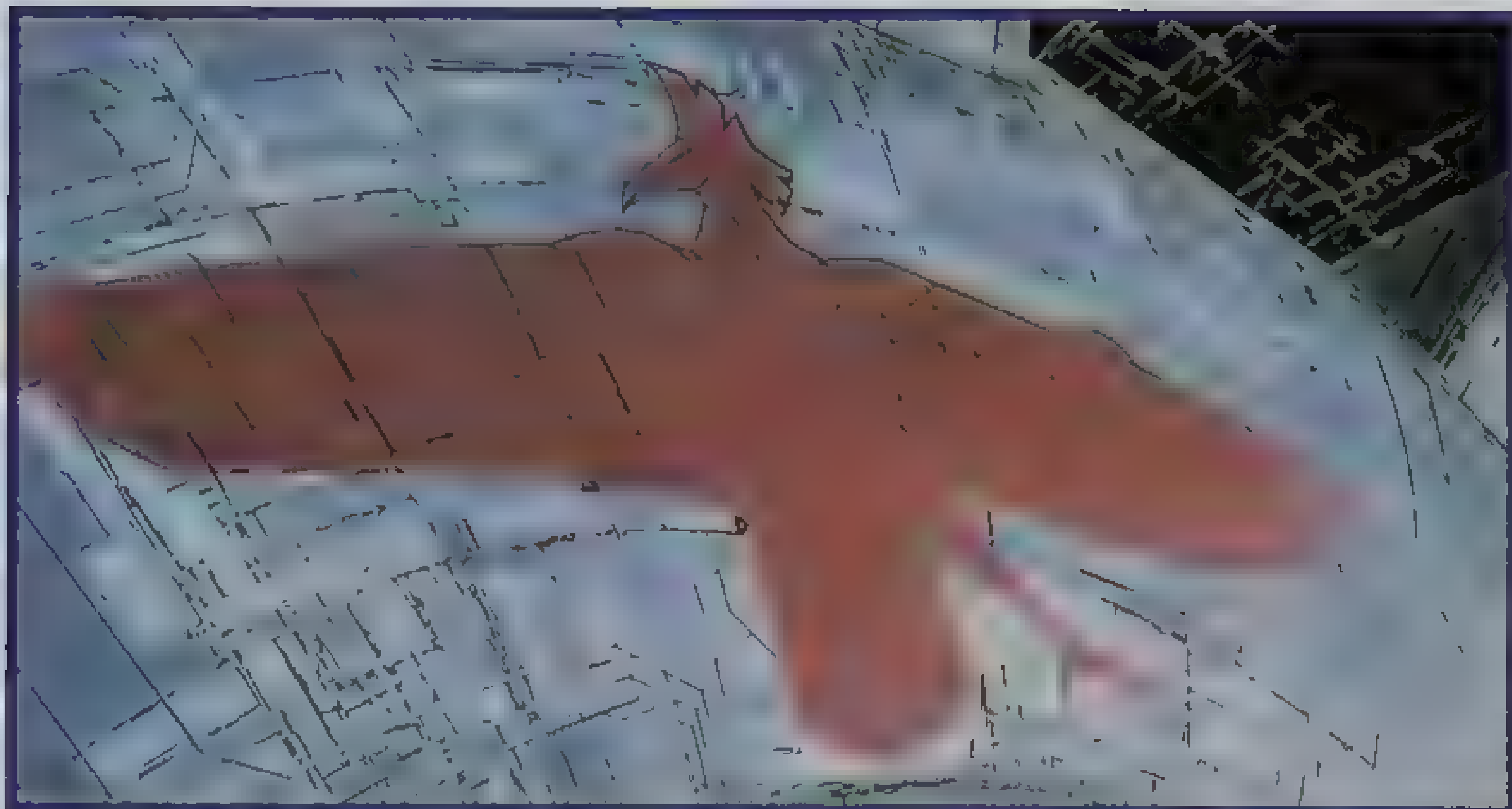
F91の解説ビデオに意外にも母モニカの姿を発見。「家を出ていって、やってたことが――結局MSの開発の手伝いかよ!?」

それぞれの運命に投げ込まれた若者たち

クロスボーン・バンガードの総帥・マイッツァー・ロナにより、フロンティアⅣはコスモ・バビロンと命名された。迎賓館内部ではセシリーが今はベラ・ロナと呼ばれ、侍女にかしずかれていた。彼女の前に、実の父カロッゾが、今は顔を不気味な鉄仮面に包んだ姿で現われる。かつて、シオにナディアを寝取られ、己の感情的な弱さを恥じ、以来コスモ貴族主義実現の日まで自らの感情を表に出さぬ、という信念を語るカロッゾ。そしてコスモ貴族主義の実現のためにアイドルとして君臨してもらいたいと語るマイッツァーの言葉に戸惑いながらも、自分の道を模索し始めるベラ。が、お目付役のザビーネ・シャルを伴い、かつてガンタンクが破壊された現場を訪れたとき、シーブックの死を感じ思わず涙してしまう。

そのころ、別のコロニー、フロンティアⅠに逃げのびていたシーブックたちの前に、連邦の練習艦スペース・アークが姿を現わす。その艦を動かしていたのは、艦長代理のレアリー・エドベリ以下、訓練生上がりの未熟なクルーだった。レジスタンス活動のリーダー、コズモが出入りしているが、レアリーはじめ、クルーと何かにつけて対立している。やがて子供たちもスペース・アークに乗り込む事に。折しも今回の反乱に対して地球連邦の臨時放送が入るが、事の重大さを全く認識していない。兵器説明のビデオに目を止めたシーブックは、そこにハイパー・コンピューターの開発に打ち込む余り家庭を捨てて行った母・モニカの姿を見る。母が兵器の開発をしていた！ 衝撃を受けるシーブック。

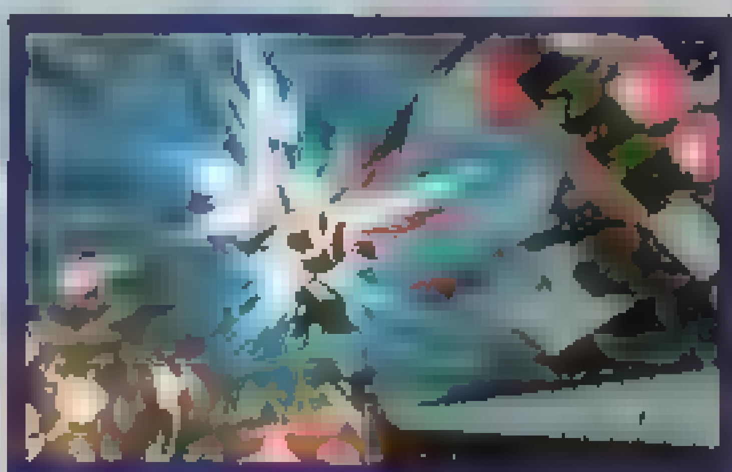
ガンダムF91始動！ フロンティアⅠの空中戦!!



フロンティアⅣの表面には巨大な鷲のエンブレムが描かれていた。ＣＶの総帥マイッツァー・ロナが命名した〝コスモ・バビロン〟の紋章だ



「これぐらいの被害で戦争が終わるならば、安いものだ！」激しい砲撃がコロニーに降り注ぐ



フロンティアⅣ近くでは、戦艦の周辺を飛び交うＭＳ群の戦闘がえんえんと続いていた



血気にはやる連邦軍戦艦の艦長。コロニー外側から、一般市民の犠牲もやむなし、と砲撃を行う



砲撃が止んだ頃、ベラを連れて草原を出るマイッツァー。理想の貴族社会について切々と語るマイッツァーの言葉にベラは……



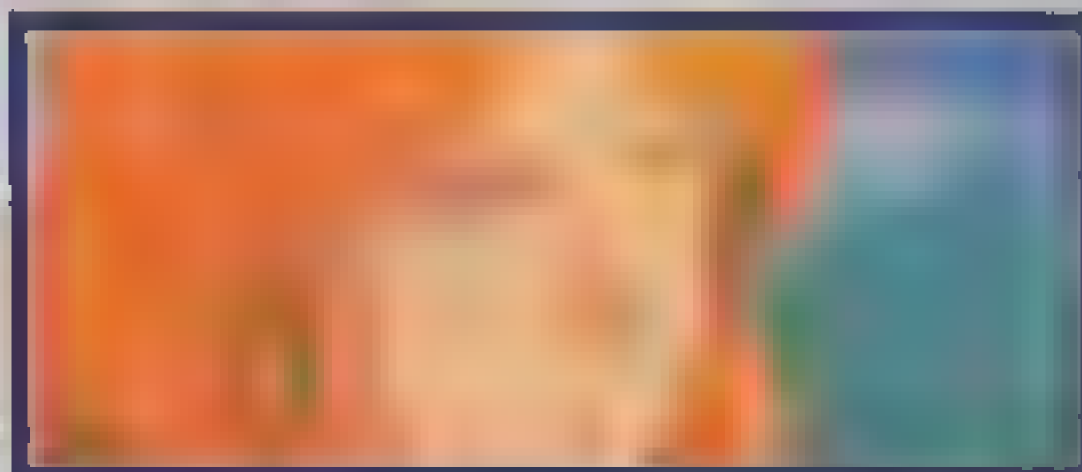
コロニーの下を突き破って、レーザービームの嵐が降り注ぐ(？)。罪のない一般市民まで巻き込んだ戦略にマイッツァーは怒りを隠せない



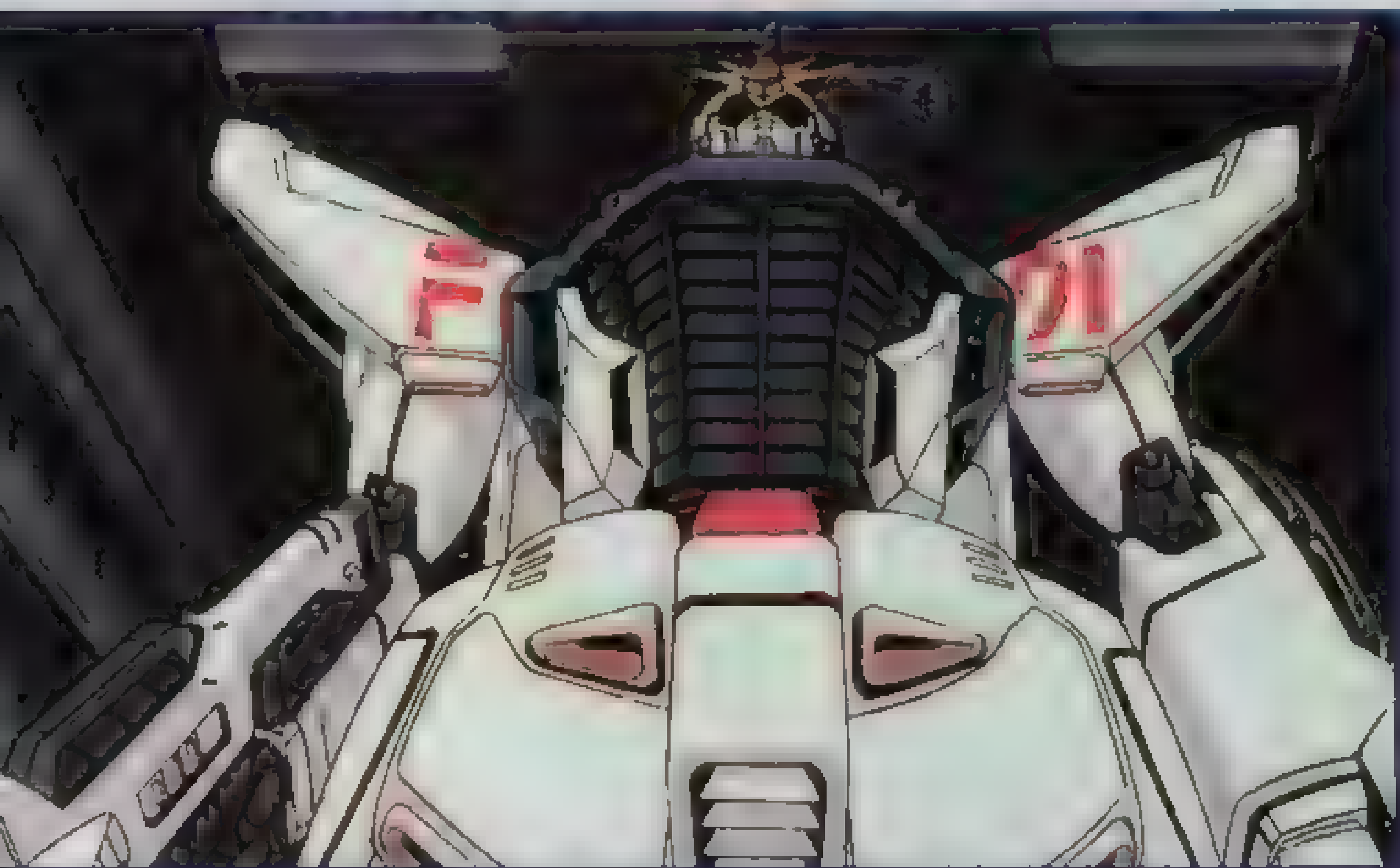
スペース・アークには、機体番号24のヘビーガンを操る数少ない正規の軍人のパイロット、ビルギット・ピリヨが到着していた。あちこちに子供たちの姿が見え、とても軍艦内とは思えない様子に呆れ気味だ



真なる貴族主義を理解できず、それに押しつぶされ、出奔した娘ナディアの事を嘆くマイッツァー



マイッツァーの思想を理解しつつも、一抹の憂いを[illegible]ラ。「私はその母の娘です……」





リィズに母モニカのビデオを見せたコズミックをなじるシーブックだが戦争屋の彼に理解されるはずもなく、逆に殴られてしまう



モニカが昔リィズに教えたあやとりがF91のバイオコンピューター起動の秘密だった。思わぬ所で母との接点に懐かしさが込み上げるリィズ



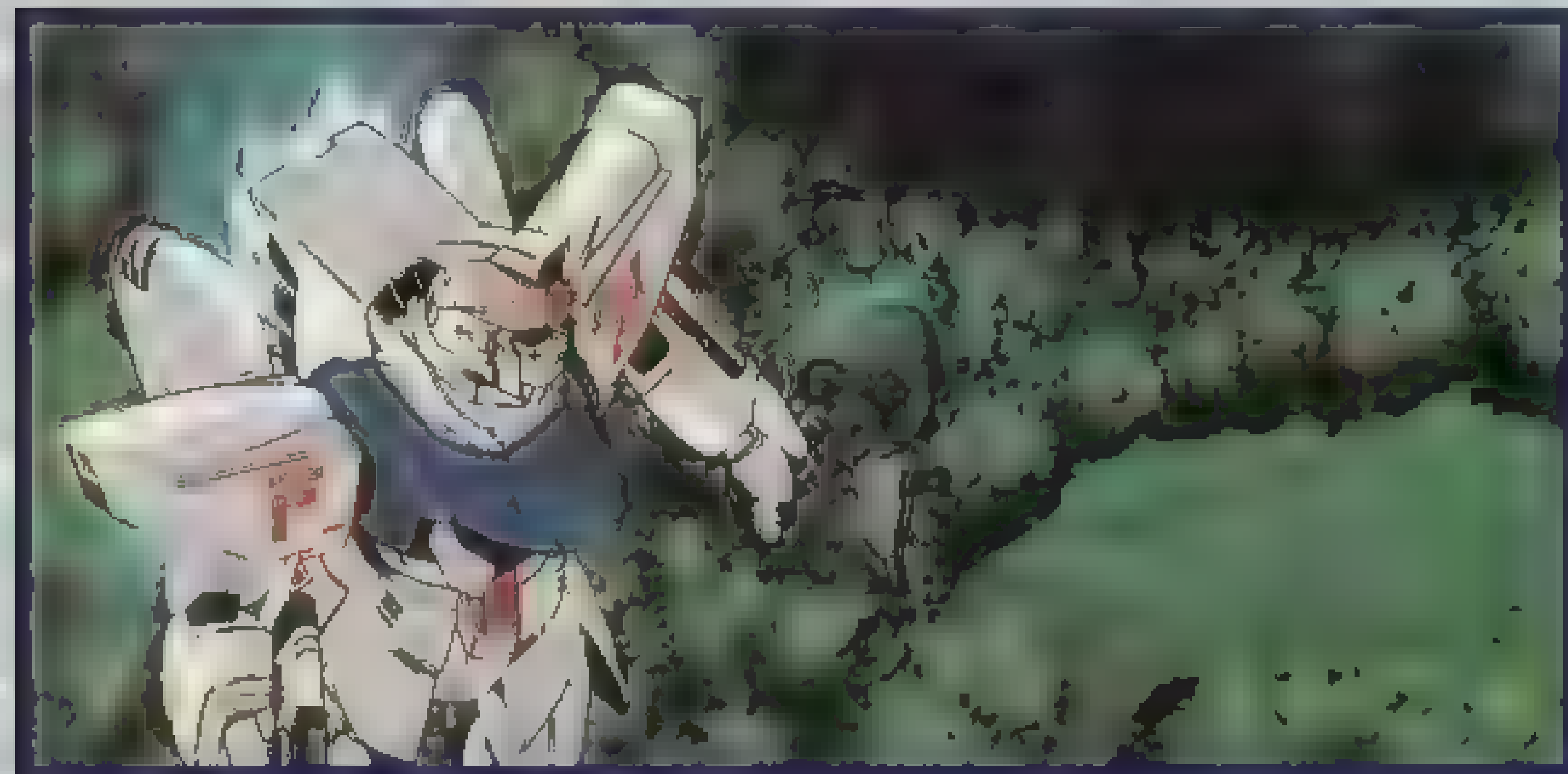
やみくもに攻撃してくるドレル隊のデナン・ゲーに対しシーブックはついにビームサーベルを抜いた！



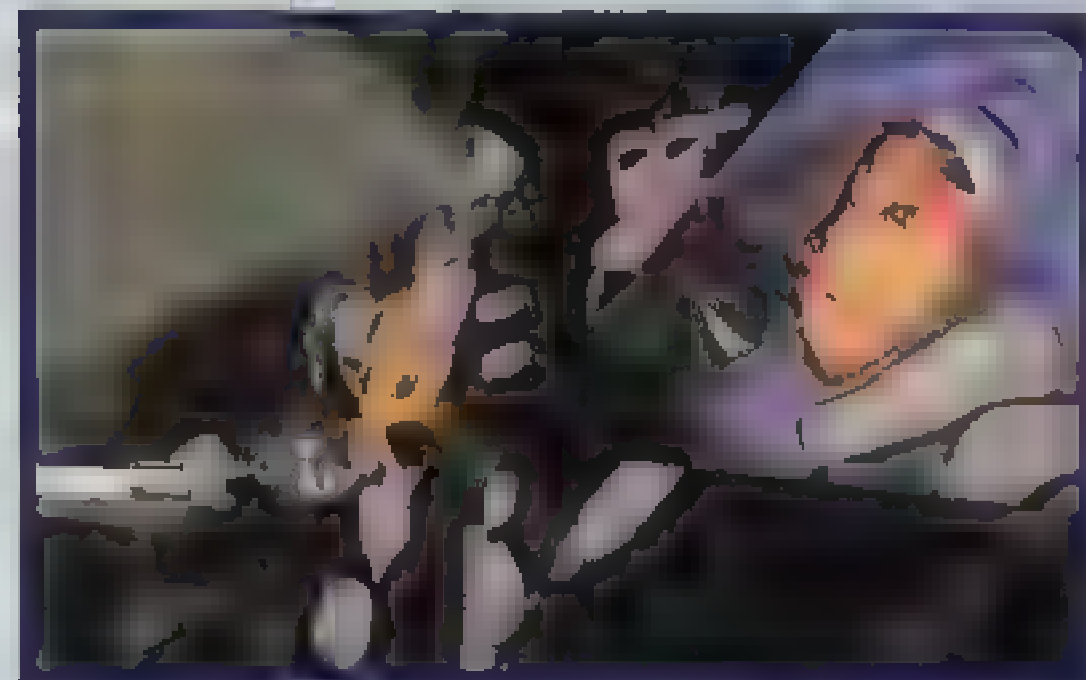
突然、F91を操縦する羽目になってしまったシーブック。初めての事に戸惑うばかりだったが　　。



メンテナンスベッドに横たわるF91を見て、「昔こんな顔のMSがあったわね？」。レアリーの思い付きで"ガンダムF91"と命名される



一瞬の早業で敵機を両断するF91。さらに攻撃してきた2機のMSをもビームライフルでしとめ、ドレルに退却を余儀なくさせる。しかし、敵パイロットの死を認識したシーブックは、自らの行いに戦慄する



そのころフロンティアIの坑道を制圧したドレルは、その勢いでコロニー内部まで侵攻を始めようとしていた

F91初陣！ パイロットはシーブック・アノー!!

コスモ・バビロンでは、コロニーの表面に巨大な鷲の紋章が描かれていた。その外部に集結した連邦軍は、政庁を破壊するべく、コロニーを砲撃する！ 突然の真下からの砲撃に追い散らされる避難民たち。その様子を苦々しく見つめるマイッツァーはベラのもとを訪れ、連邦の政治的腐敗を嘆き、宇宙植民に名を借りた棄民政策への怒りを語る。気高き人種により導かれる理想的な貴族主義の実現。マイッツァーの言葉がベラの胸に響く……。

そのころスペース・アークには、パイロットのビルギット・ピリヨが到着していた。

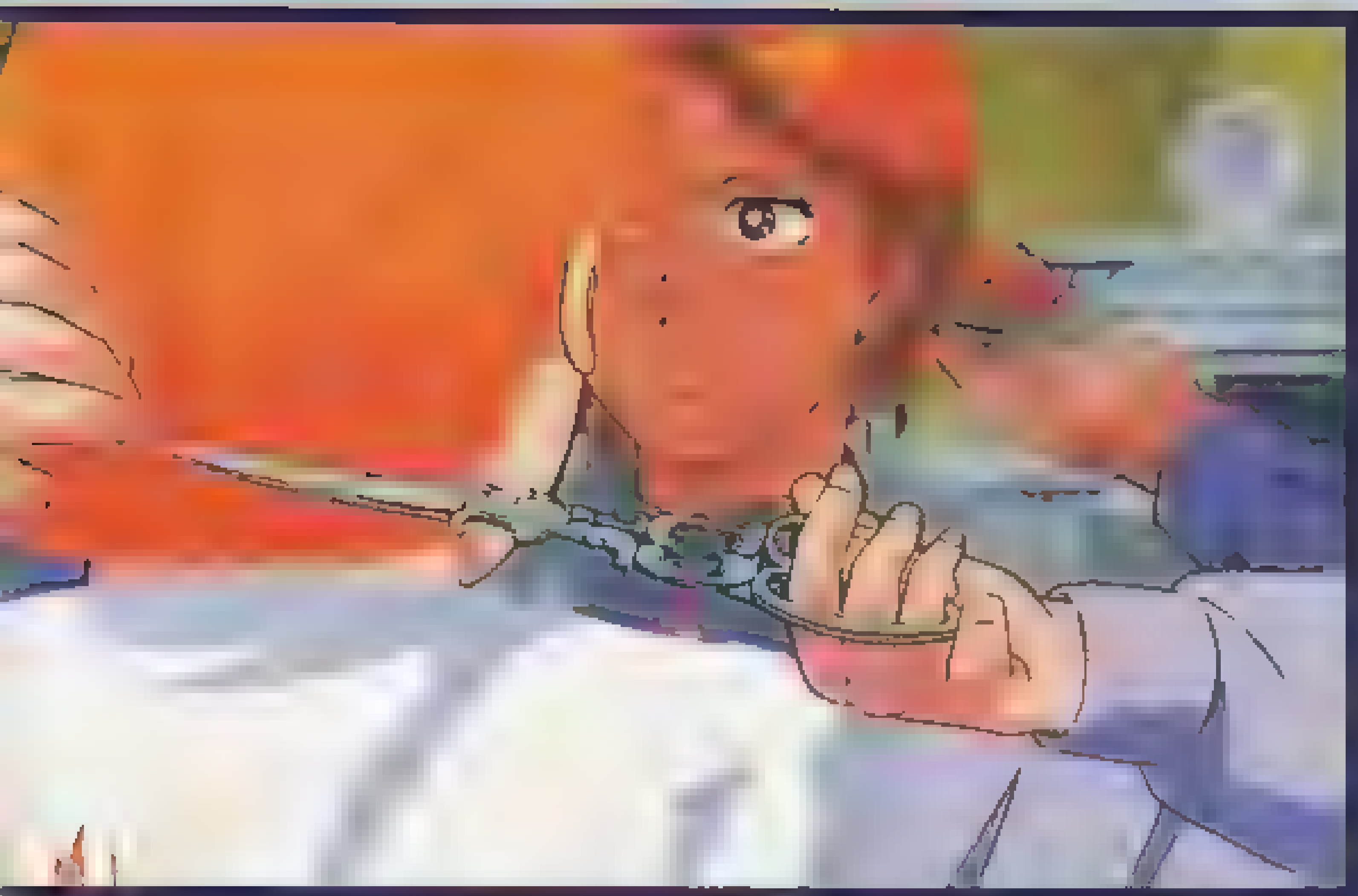
メカニックのクレスは、新型モビルスーツのバイオ・コンピューター回線の接続が、リィズが母モニカから習ったあやとりと同じ形であるという事を知り、その起動に成功する。

同じ頃、パイロットスーツに身を固めたベラは、サビーネのもとでモビルスーツの訓練に励んでいた。ベラの素質に感心するサビーネ。

スペース・アークには、パルチザンたちが資料を調達して訪れていた。そのころ、新型モビルスーツ・フォーミュラ91の顔を見たレアリーは、昔のモビルスーツの名前をとり、その機体をコードネーム"ガンダムF91"と命名する。

そこへ敵モビルスーツ隊侵入の知らせが！ ガンダムに乗り込んで出撃するシーブック。戸惑いながらも、コンピューターと波長が合うのか、あるいはニュータイプとしての素質か、迫り来るデナン・ゲーに向けてビームサーベルが一閃！ 両断された敵は森林地帯に落下していった。

シーブック、コスモ・バビロンに潜入！――束の間の再会



「一人では生きられないし……覚悟もつかない……」様々な思いを胸に、自室で1人髪を切っているベラ。その時、侵入した何者かを呼び止める声が！ 思わず身を硬くするベラだが――



シーブックはセシリーを呼び戻すため、一人コスモ・バビロンに潜入していた。



「みんなが心配してる。迎えに来たんだよ」とのシーブックの言葉に戸惑いを見せるベラ



急を聞いて駆けつけたマイッツァーに対して、「物盗りかと……」と話すベラ



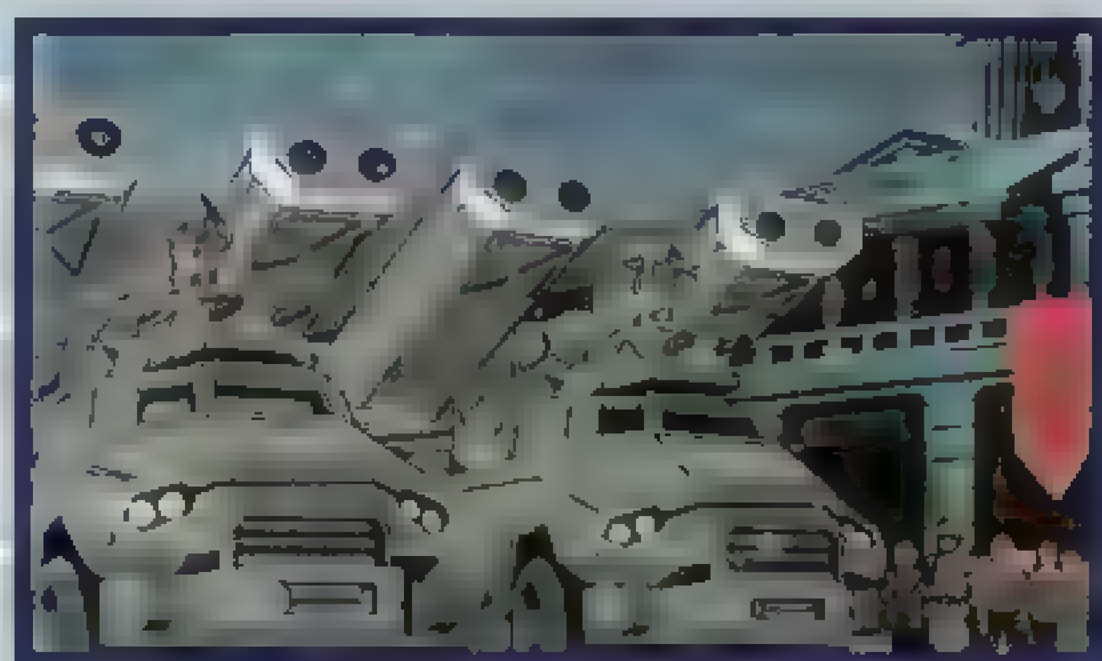
シーブックは駆けつけたザビーネの銃口から身を避けるべく、窓ガラスを突き破って脱出した



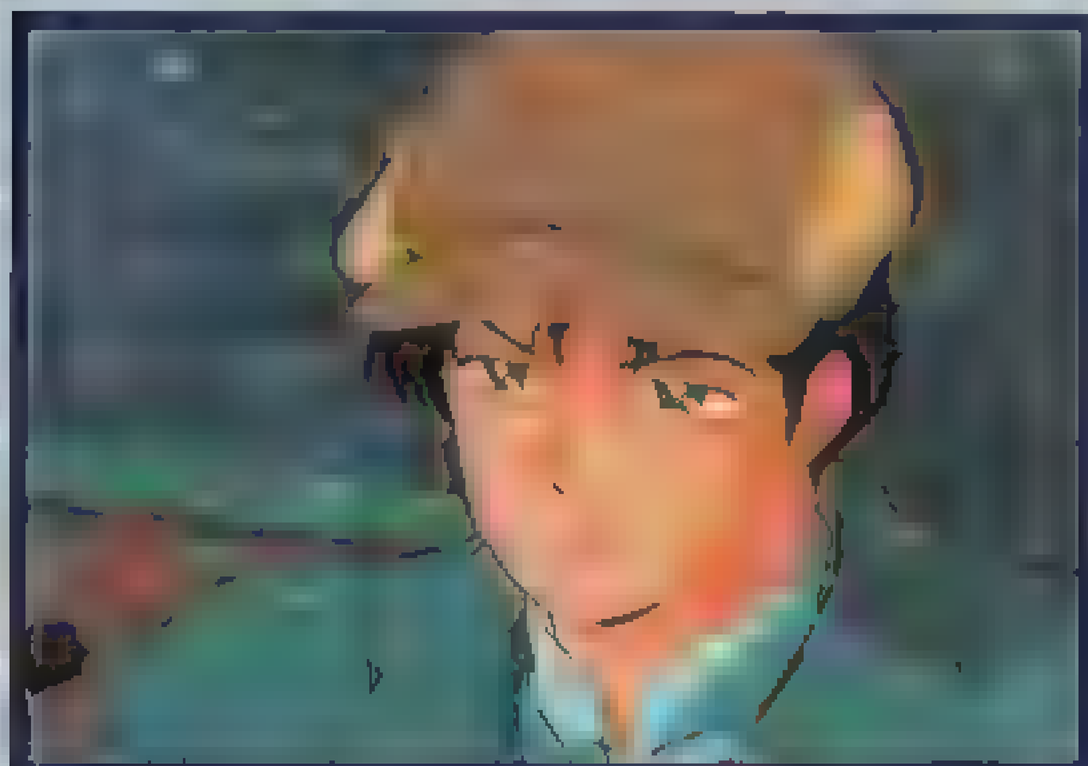
「なんで今ごろ来たの！ もう遅いのよ」シーブックを拒絶するベラ



ビームフラッグを掲げてデモンストレーション飛行をするMS。CVの宣伝工作は着々と成功しつつあった



次の日、バビロニアでは、大がかりなパレード、そしてCVの理想を掲げたセレモニーが華々しく執り行われていた



街中にはCVを賛美する群衆の声が響き渡っていた。憂鬱な思いで足を運ぶシーブック。警備兵に追われているとも知らずに……



演壇に立ち、コスモ・バビロニア建設の夢を熱を込めて語る鉄仮面。パルチザンの急襲を軽くいなすなど、カリスマ性も十分



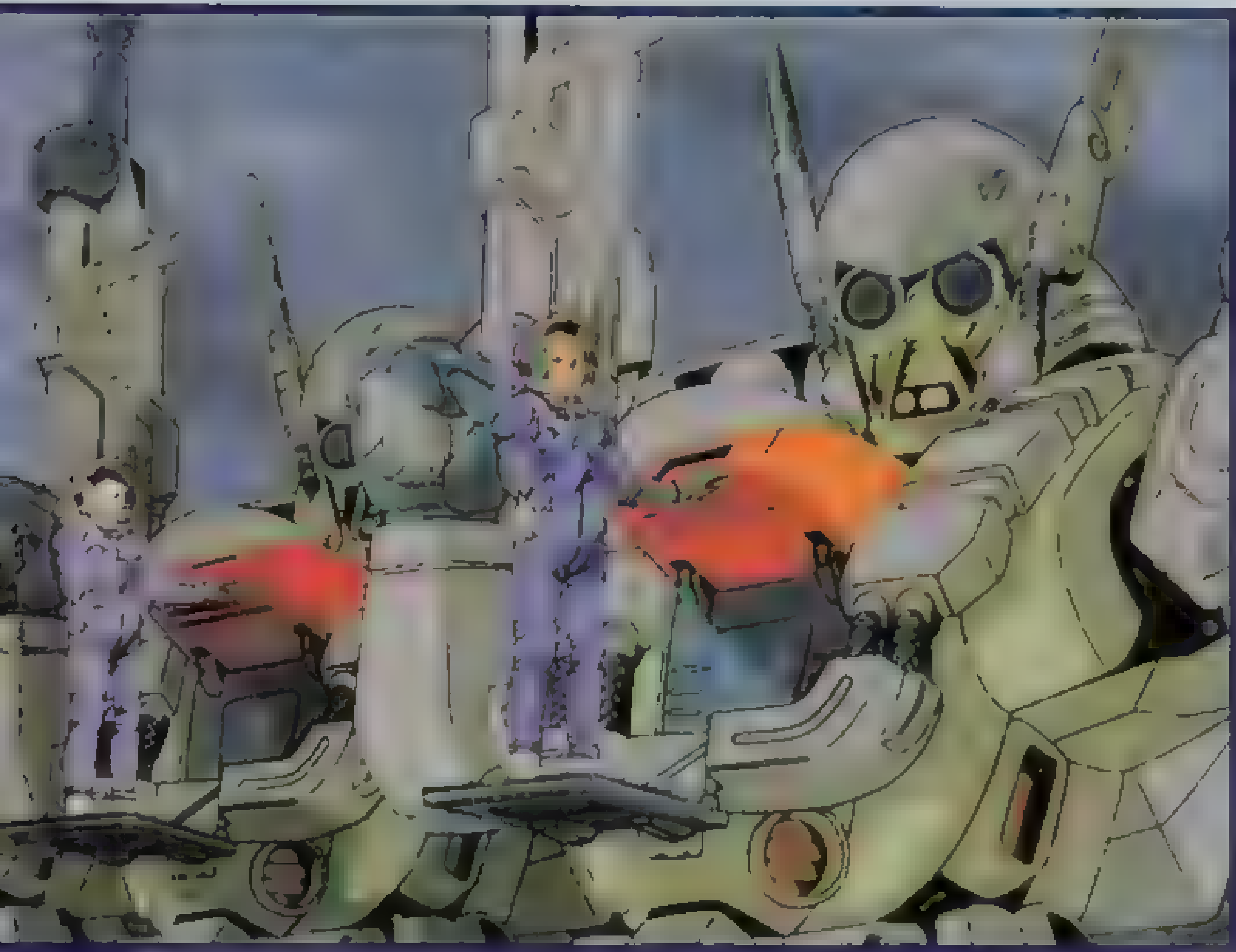
軽はずみな行動をクルーに責められ、失意のシーブックのもとへバルドらが現われた



しかし、逃走中に負傷したレズリーは、フロンティアIへと帰途を急ぐF91の機内で息を引き取ってしまう……



警備兵に発見され、群衆の中を執拗に追われるシーブックを救ったのは、離ればなれになっていた父・レズリーだった





父の死に続き、セシリーが皆殺し作戦に加担していると言う事か どうすればいいのか分からず、苦悩するシーブック



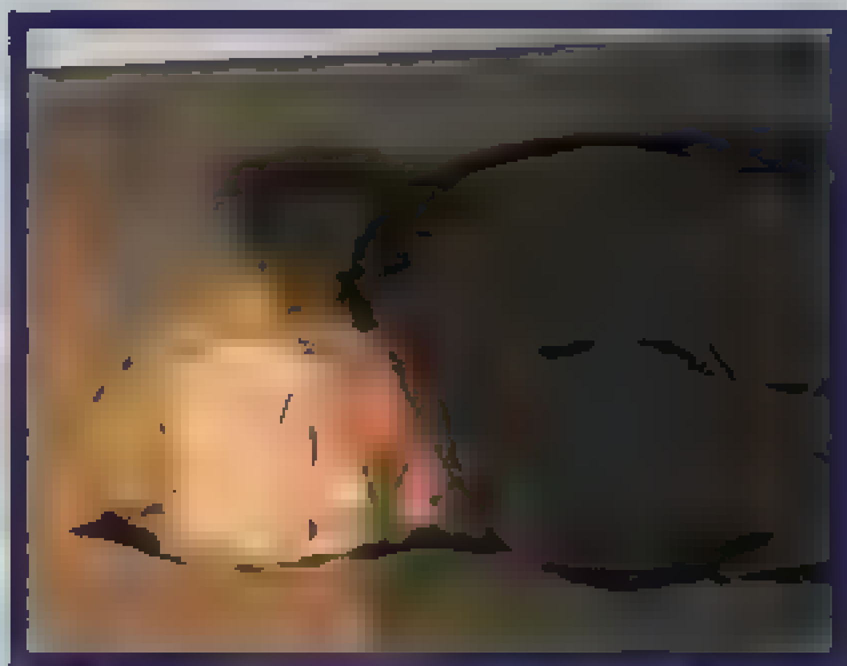
その頃コスモ・バビロンは、着々とその権勢を強化していきつつあった。周辺には大艦隊を従えている



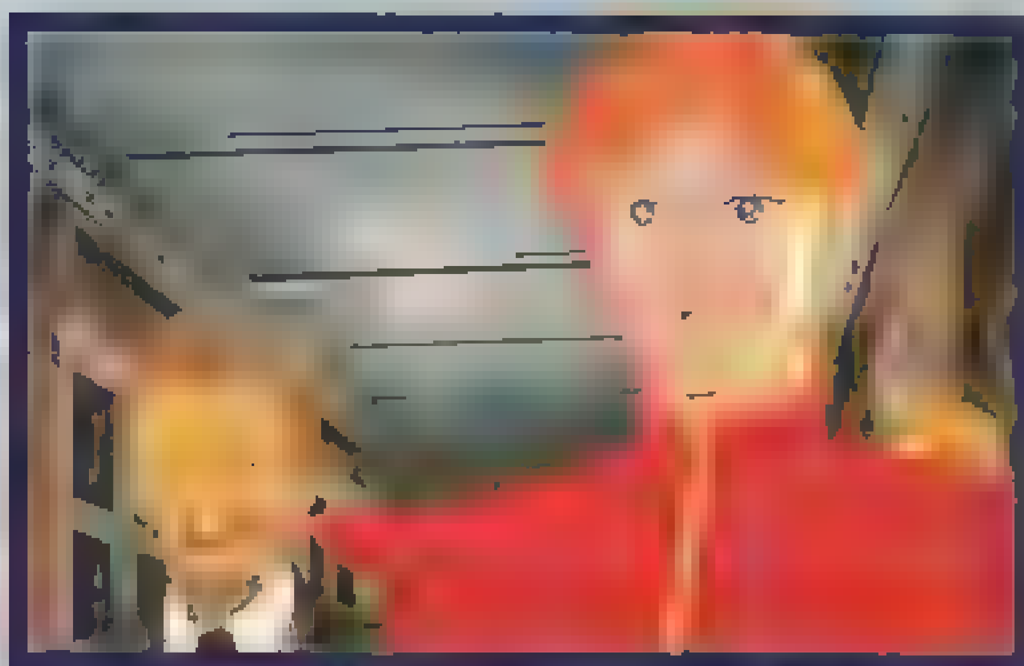
スペース・アークでセシリーの居場所を知ったナディアは、娘を奪おうとコスモ・バビロンを訪れ、前夫カロッゾを非難する



「人殺しーっ!」鉄仮面を追って叫ぶナディアだが、現われた警備兵に連れ去られてしまう



ナディアに同行していたシオが、突然崩れるように倒れ、動かなくなってしまった! 何が起こったのか



「お母様のおっしゃる自由は、逃げ回るための口実にしか聞こえません」ベラも母の言葉に耳を貸さない。

シーブックを拒絶するベラ そして父・レズリーの死!!

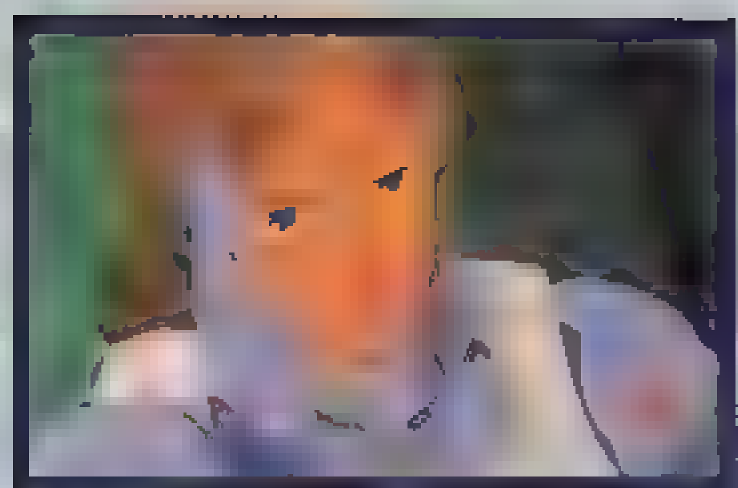
秘かにコスモ・バビロンに潜入したシーブック。街中で、ベラの事を聞き知った彼は、電気作業員を装って迎賓館の庭に侵入。ベラの私室を訪れる。そこには、髪を短く切ったベラの姿が。突然の事に驚きながらも「一緒に帰ろう」というシーブックを、もう遅すぎる、と拒絶するベラ。そこへ銃を持ったザビーネらが現われる。窓から飛び降り、脱出するシーブック。

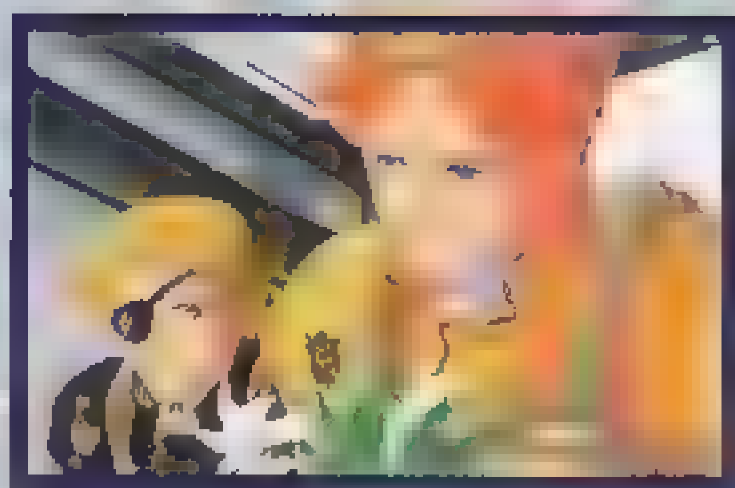
マイッツァーは、髪を切ったベラの姿に一瞬驚くが、理想を実現する手伝いをするための決意との言葉を満足そうにうけとめる。

翌日。バビロン内では、コスモ貴族主義の宣撫工作として、大がかりな閲兵式が行われていた。次々と現われる兵器の数々、ビームフラッグを掲げてデモンストレーション飛行をするモビルスーツ群。バビロンの理想を掲げる総司令官・鉄仮面の熱き弁舌。それらの全てが、人々に連邦の悪政に反旗を翻し世直しを標榜する尖兵としてのクロスボーン・バンガードへの期待感を植え付けていった。その人混みに隠れていたシーブックを、警備兵が発見する! 危機一髪の彼を救ったのはバビロンでレジスタンス活動をしていた父・レズリーだった。が、しかし、逃走中に負傷したレズリーは、脱出後、フロンティアIを目前にして絶命する。母を理解してやれという言葉を残して……。

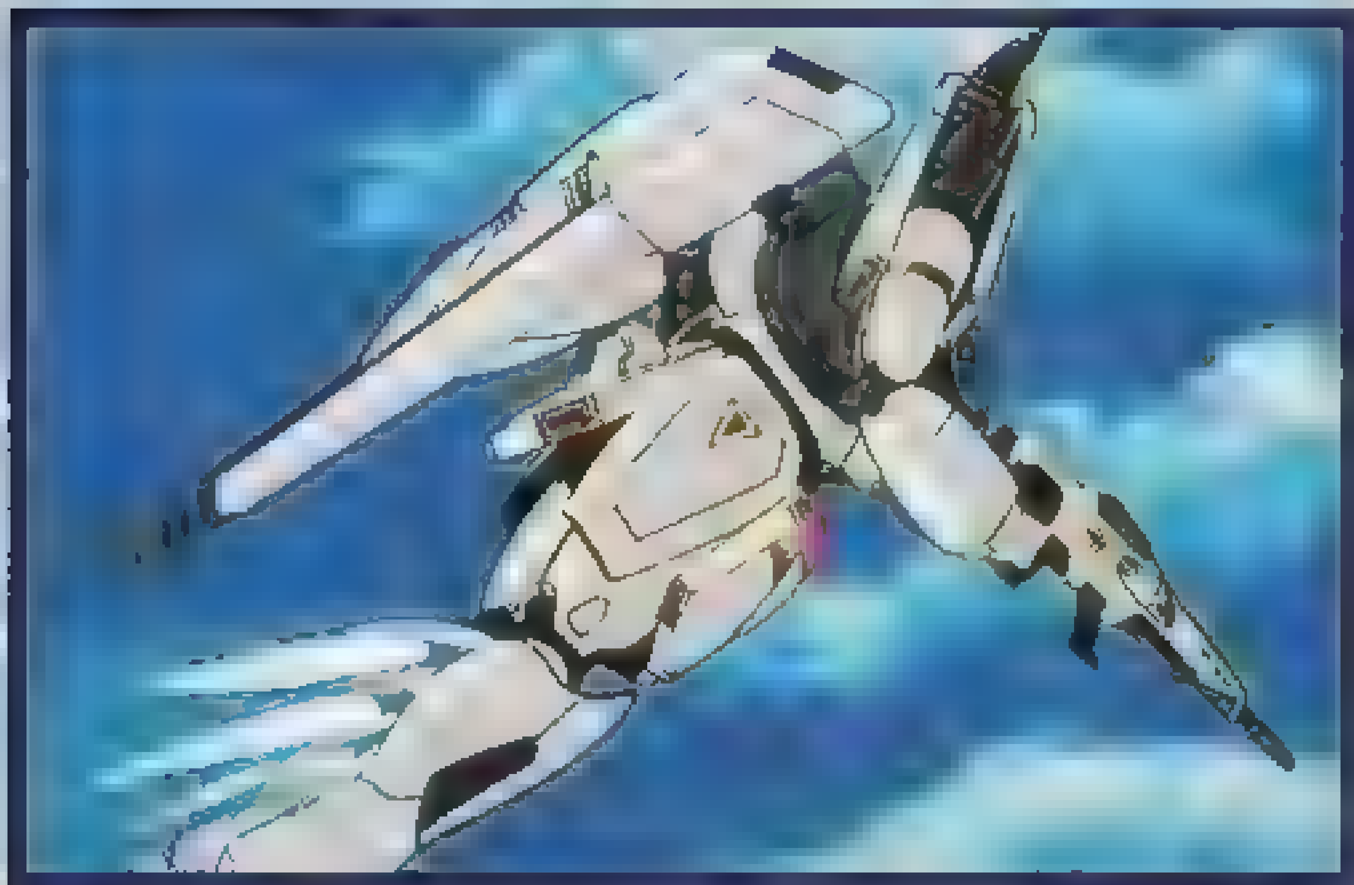
その頃、ナディアが先夫カロッゾのもとを訪れていた。鉄仮面の思想を理解しない彼女は、ベラにセシリーとしてやり直せと直談判に来たのだ。しかし、同行していたシオは殺され、ナディアも何処へともなく拉致されてしまう……。

美しき投降者アンナマリー
コロニー内の攻防戦は続く……


ベラに肩入れするザビーネを見つめるアンナマリー。すでにこの時彼女は投降を決意していた

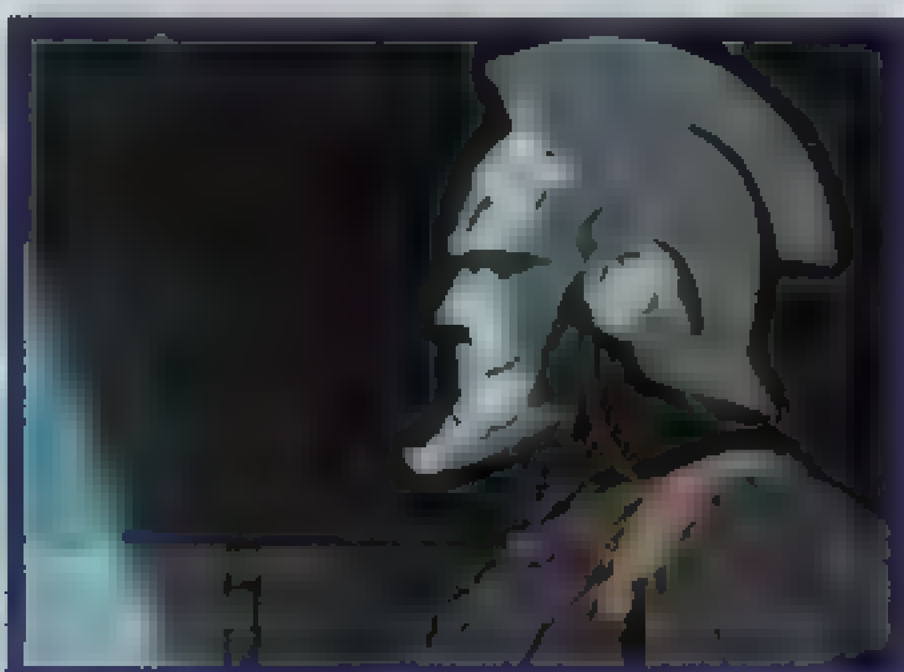

今回の作戦の真意をザビーネにたずねるベラ。だが、ザビーネですら、知らないと言う

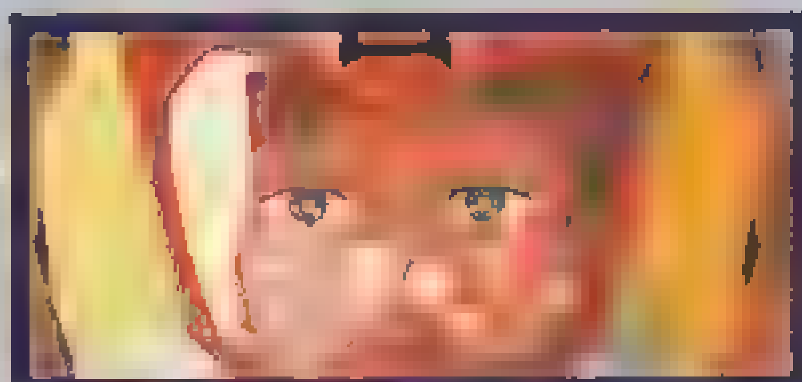

ザビーネは自分の心情をベラに語る。自らそれが嘘であるということを知りつつも

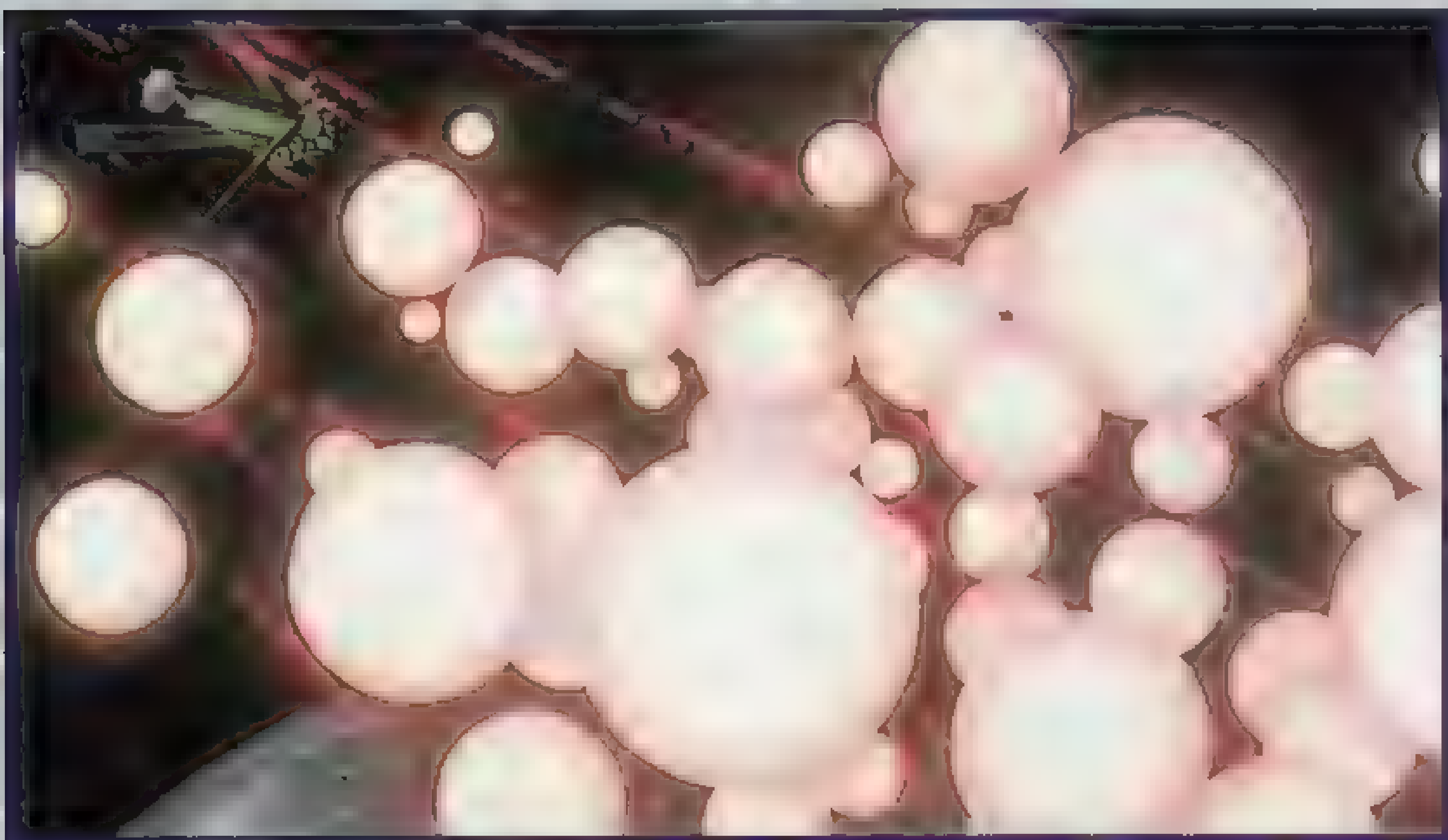

フロンティアⅠの空へ飛び立つガンダムF91。先に飛び立ったヘビーガンと合流し、やがて二手に別れて空域の監視を開始した


突然、F91の前に現われるアンナマリーのダギ・イルス。彼女はスペース・アークに投降してきたのだ

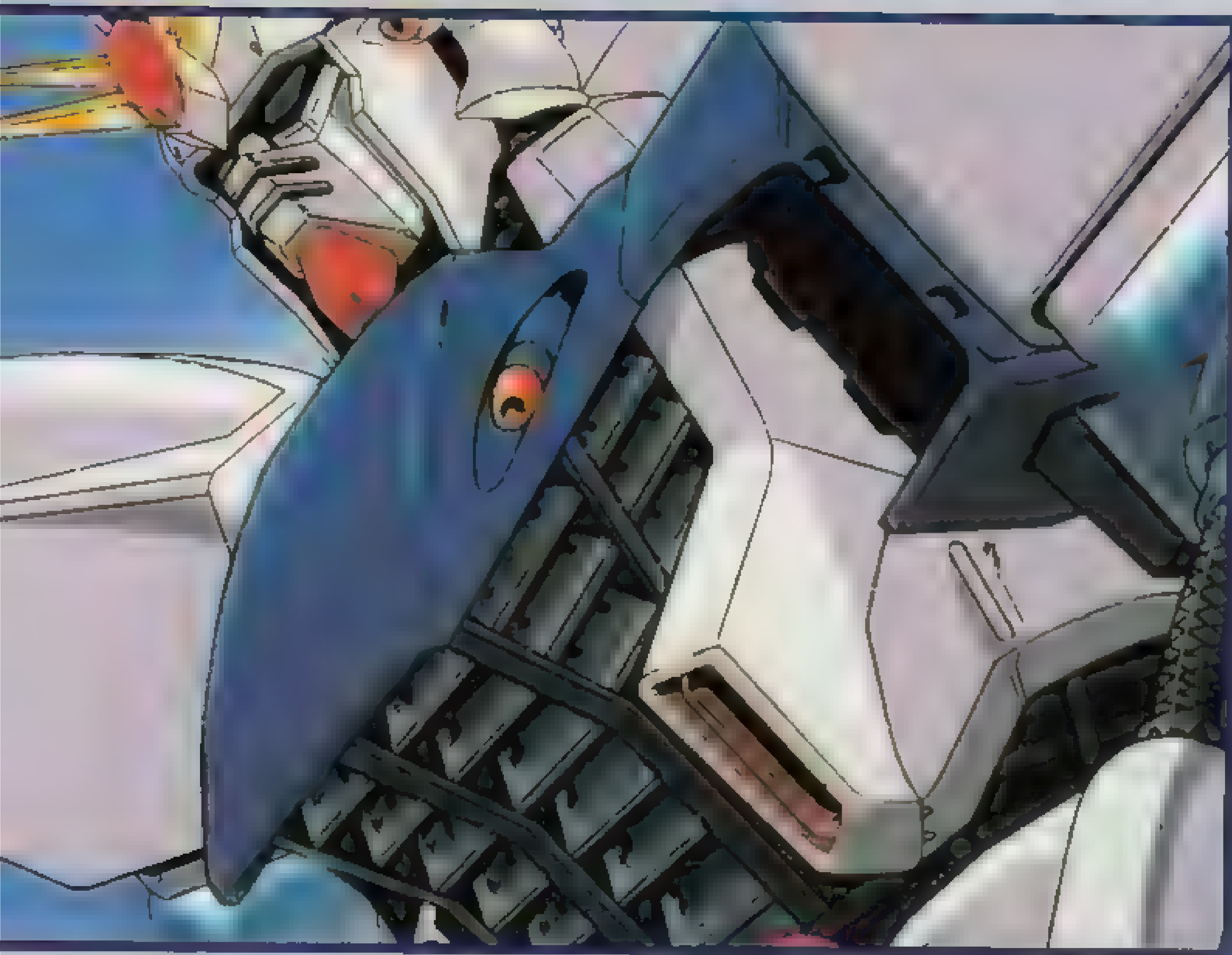

フロンティアⅠ外部では、月からの援軍の連邦戦艦ラー・カイラム以下の艦隊がCV軍を迎え撃っていた


鉄仮面は、副官のジレ・クリューガーを呼び、フロンティアⅠに対して、"バグ" による攻撃を命令する


「!……始まった」目前に展開する戦闘の、激しく瞬く光芒を見つめるベラ


両軍の号令以下、たちまちすさまじい大砲撃戦が、宙域を眩しいばかりの閃光で覆い尽くしながら展開する。飛び交うミサイル、ビームキャノンの際限のない応酬の中、またたく一つ一つの光の中で数限りない命が失われていく


スペースポート内でも子供たちがノーマルスーツに身を包んで緊急時に備えていた





投降したアンナマリーのダギ・イルスのペイントを塗り替えているサムとアズマ。スペース・アーク要員が板に付いてきた2人だ



CV軍の侵攻に備えて発進準備にかかるヘビーガン、F91、ダギ・イルスの3機。[redacted]の顔に緊張が走る



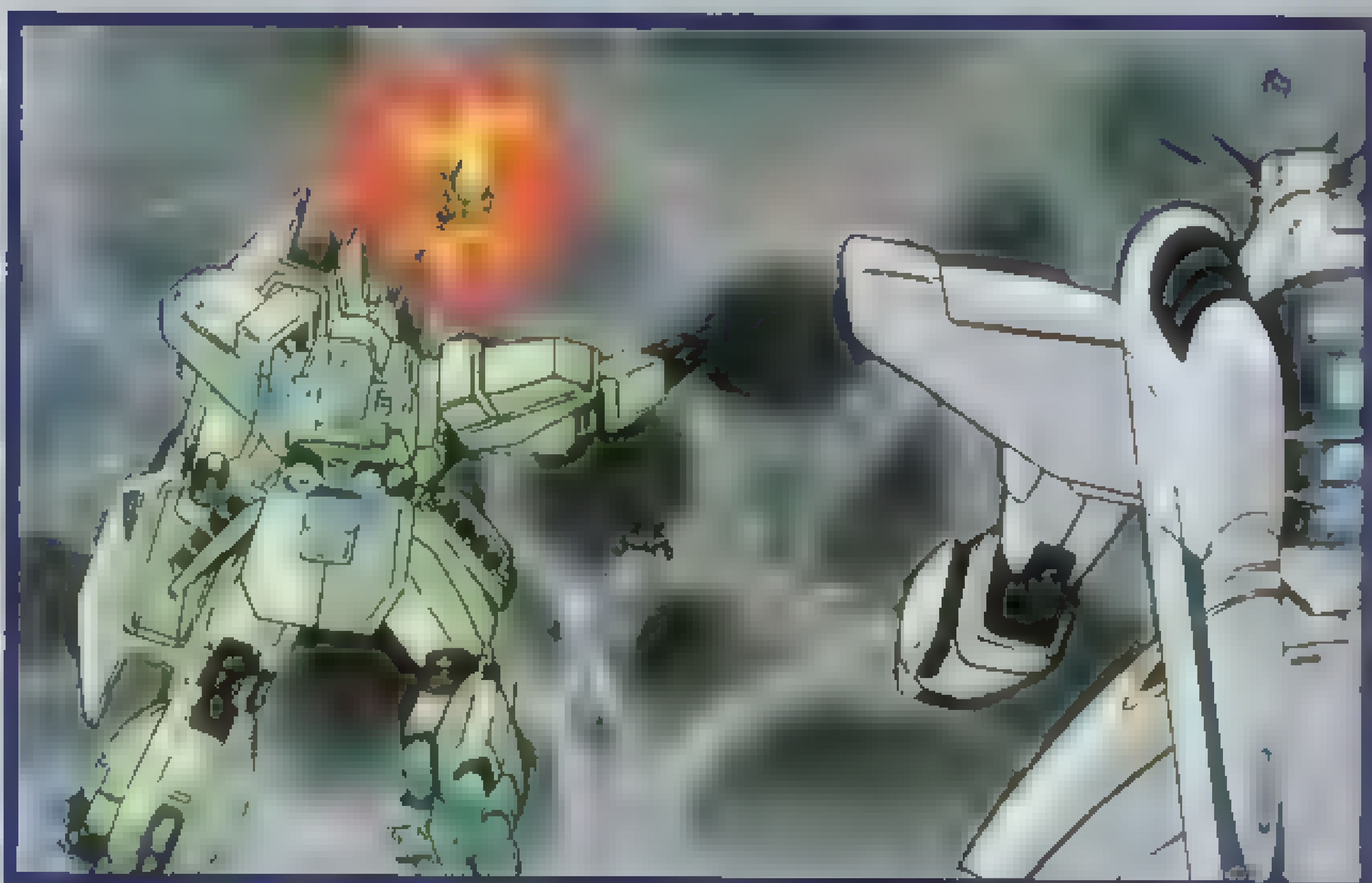
何かを振り切るように戦場に向かって飛び立つアンナマリー。あとにザビーネたちが来ると知っていながら



[redacted]べき機動性能[redacted]して殺到して[redacted]るデナン・ゲー。激しく繰り出すビームサーベルの切っ先がヘビーガンの機体を鋭くかすめる



「早いっ！」旧式のヘビーガンを操りながらも善戦するビルギットだが、性能差はいかんともし難く、油断のならない戦いが続く



激しい爆発の後、数機の連邦軍MSが、追い立てられるように敗走して来た坑道を見つめるF91とヘビーガン
圧倒的勢力をほこるCV軍のMS部隊が、いままさに侵入してこようとしている!!

ビギナ・ギナ出撃！危機迫るフロンティアI

フロンティアI攻略に発進するクロスボーンのモビルスーツ隊。ザビーネにほのかな思慕を抱く偵察隊長のアンナマリー・ブルージュは、ともに出撃するザビーネがベラにユリの花を渡し、微笑みかける姿を見てある決心をし、ダギ・イルスに乗り込み出撃する。

そのころ、スペース・アークでは、ドワイトがシーブックにF91を手土産に敵に投降しよう、と話を持ちかける。承服できないシーブックとの口論はコズモの横槍で中断された。敵が侵入したらしい。ヘビーガンのビルギットとともに迎撃に飛び立つF91。コロニー内の地形を飲込もうとしているシーブックの前を、2機のジェガンに護衛されたアンナマリーのダギ・ルイスが通過した。スペース・アークへの投降であった。

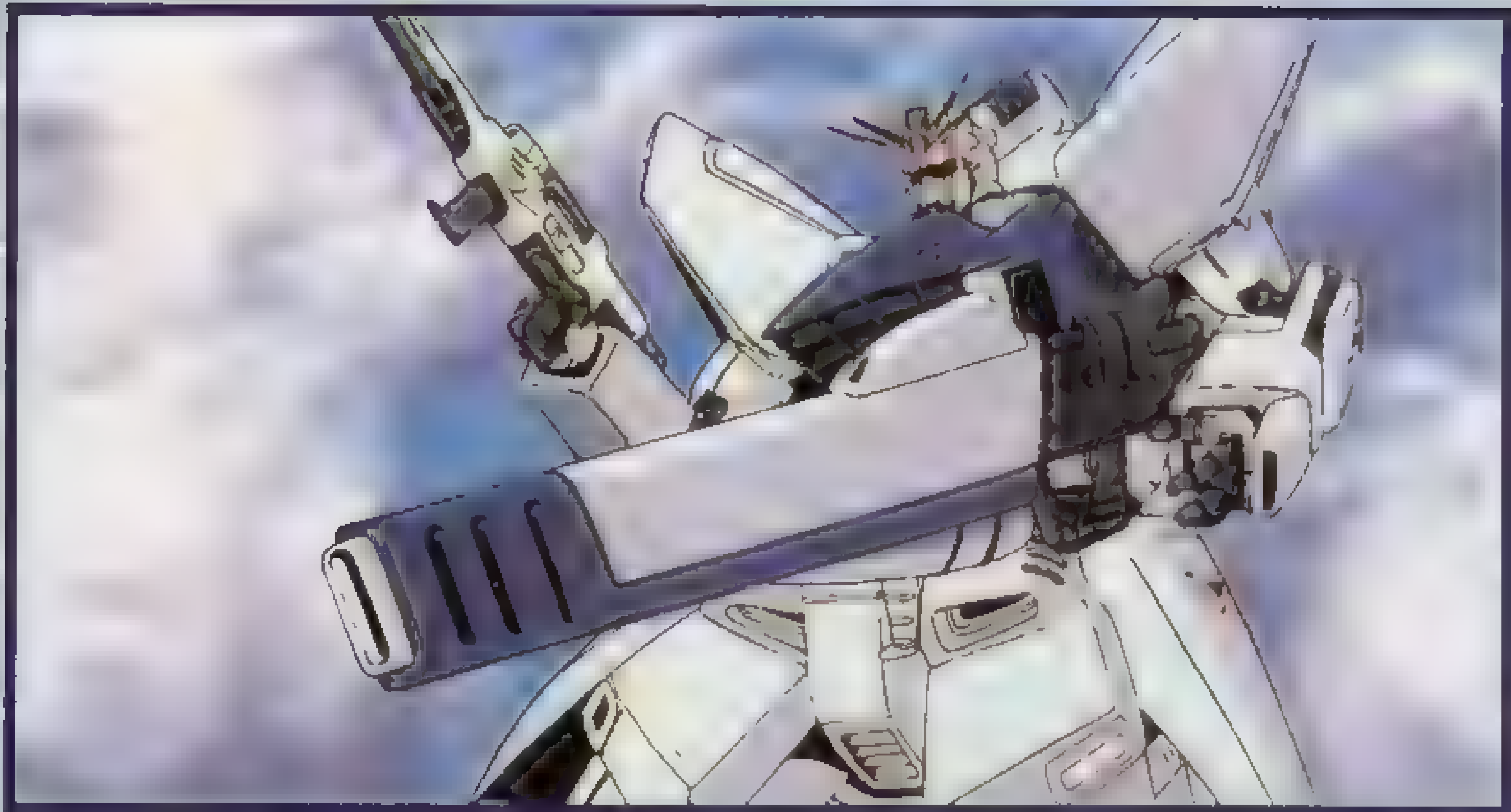
そのころ、クロスボーン・バンガード旗艦、ザムス・ガルに乗った鉄仮面はフロンティアIに対して、殺戮兵器〝バグ〟による攻撃を指示する。時を同じくして、ザビーネのベルガ・ギロスとベラのビギナ・ギナが出撃！ ビギナの横顔には、ユリの花がなびいていた。

一方で、連邦軍もラー・カイラム級の戦艦を動員し、フロンティアI防衛に乗り出していた。

スペース・アークに受け入れられたアンナマリーは、クルーにクロスボーン・バンガードの軍事情報を提供した。ダギ・イルスを連邦カラーに塗り替え、侵入してきた敵の後続部隊に対し、F91、ヘビーガンとともに出撃する。

鉱道の奥からは、クロスボーン軍に圧倒された連邦軍のモビルスーツが次々と退去してくる。ヘビーガンの機動性を上回る敵モビルスーツに、迎撃に出たビルギットも押され気味だ。

激突!! F91 vs ビギナ・ギナ
帰って来たセシリー



ついにF91の必殺武器、ヴェスバーが火を吹いた！　一撃でMSを完全に破壊するその威力はシーブックすらも戦慄させる



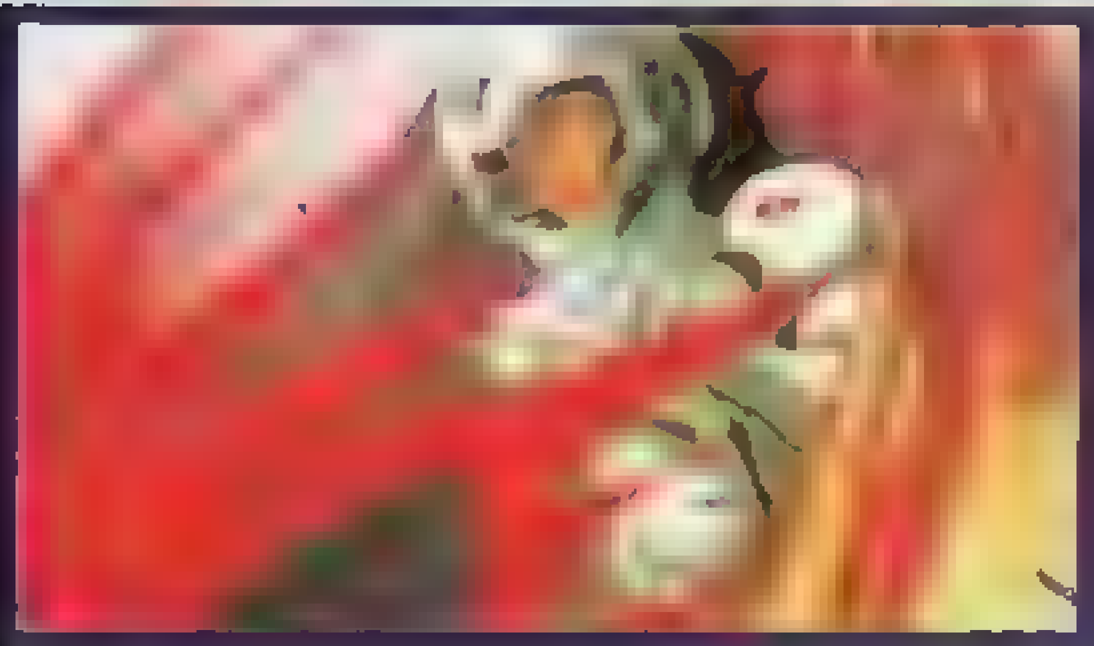
ベルガ・ギロスの発射したシェルフ・ノズルを両断する！　しかし、一瞬のスキが……！



ザビーネのベルガ・ギロスを発見したアンナマリーは、果敢に飛びかかっていく



ビルギットのヘビーガンも、傷つきながらも敵MS相手に健闘している



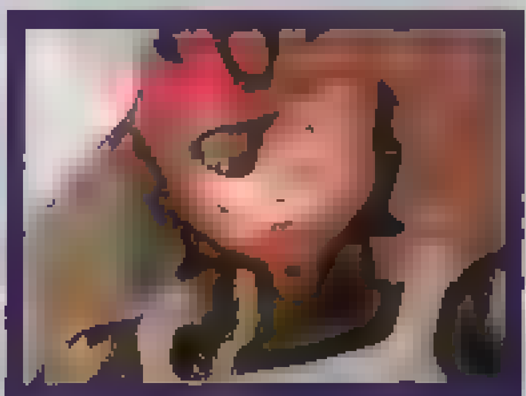
次の瞬間、ザビーネは冷酷に引き金を絞った。アンナマリーはたちまち爆裂する機体の炎の中に消えていった……



懐に飛び込んだベルガ・ギロス。「ともに死ねば、お前の口惜しさは消えるのか？」ザビーネの言葉に一瞬、ハッとするアンナマリー



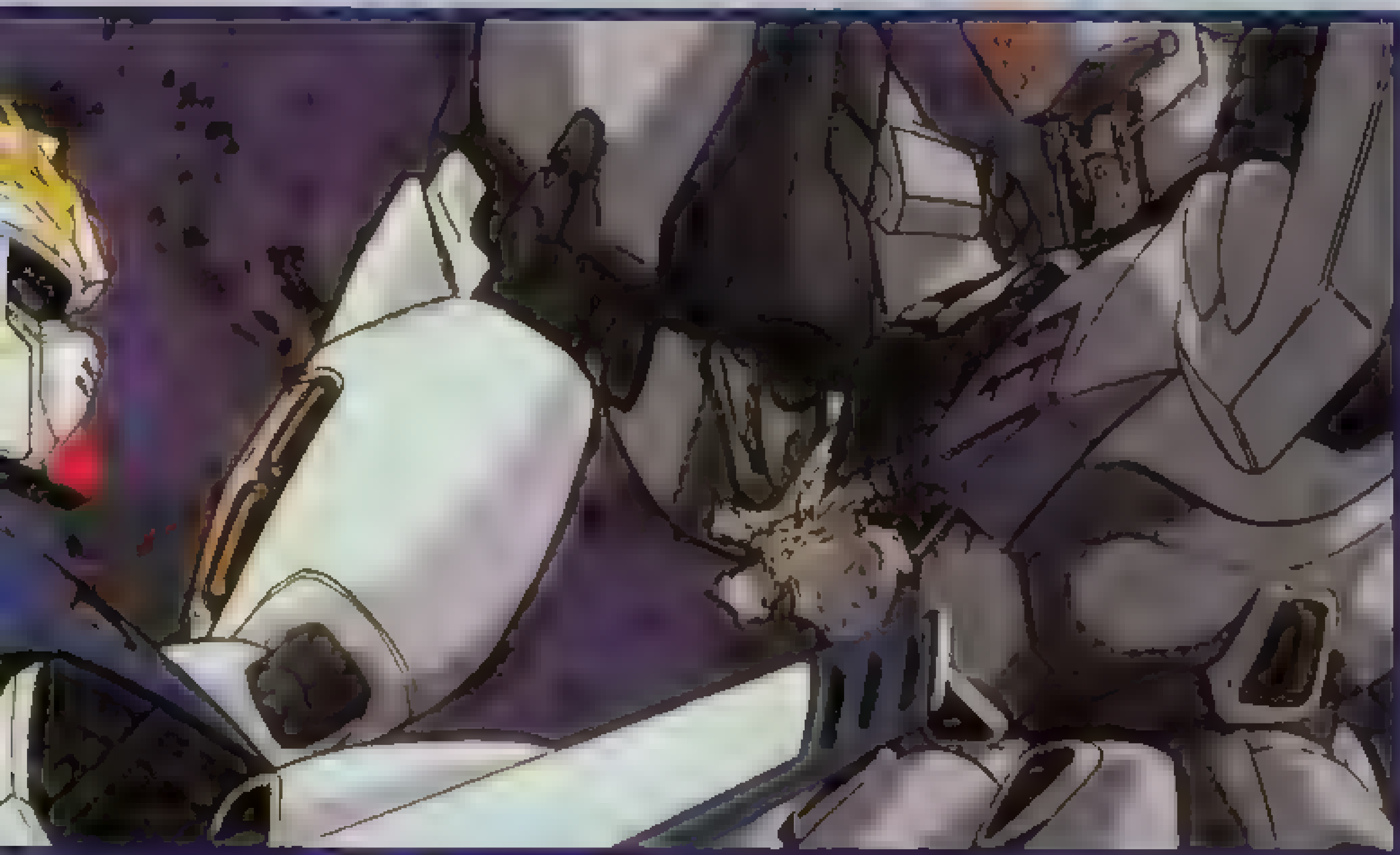
ついにF91とビギナ・ギナの対決となってしまった！　お互いが誰かを知らない2人の戦いは、悲劇と隣合わせの危険をはらみつつ、一進一退の攻防が続く。シーブックはビームシールドを起動させ、手裏剣の様に投げ放つ！



「感情を処理できん人間はゴミだと教えたはずだがな　　」冷たく言い放つザビーネ



「ザビーネ！　どういうことか!?」目前でアンナマリーを撃墜したザビーネを問いただすヘラだったが





「私はまだ、セシリー・フェアチャイルドよ！」気付かぬままに戦っていた相手がシーブックだと分かったその時……セシリーの悲痛な叫び



スペース・アークに迎え入れられたセシリー。様々な思いが去来し、彼女はシーブックの胸にすがって泣くことしか出来なかった



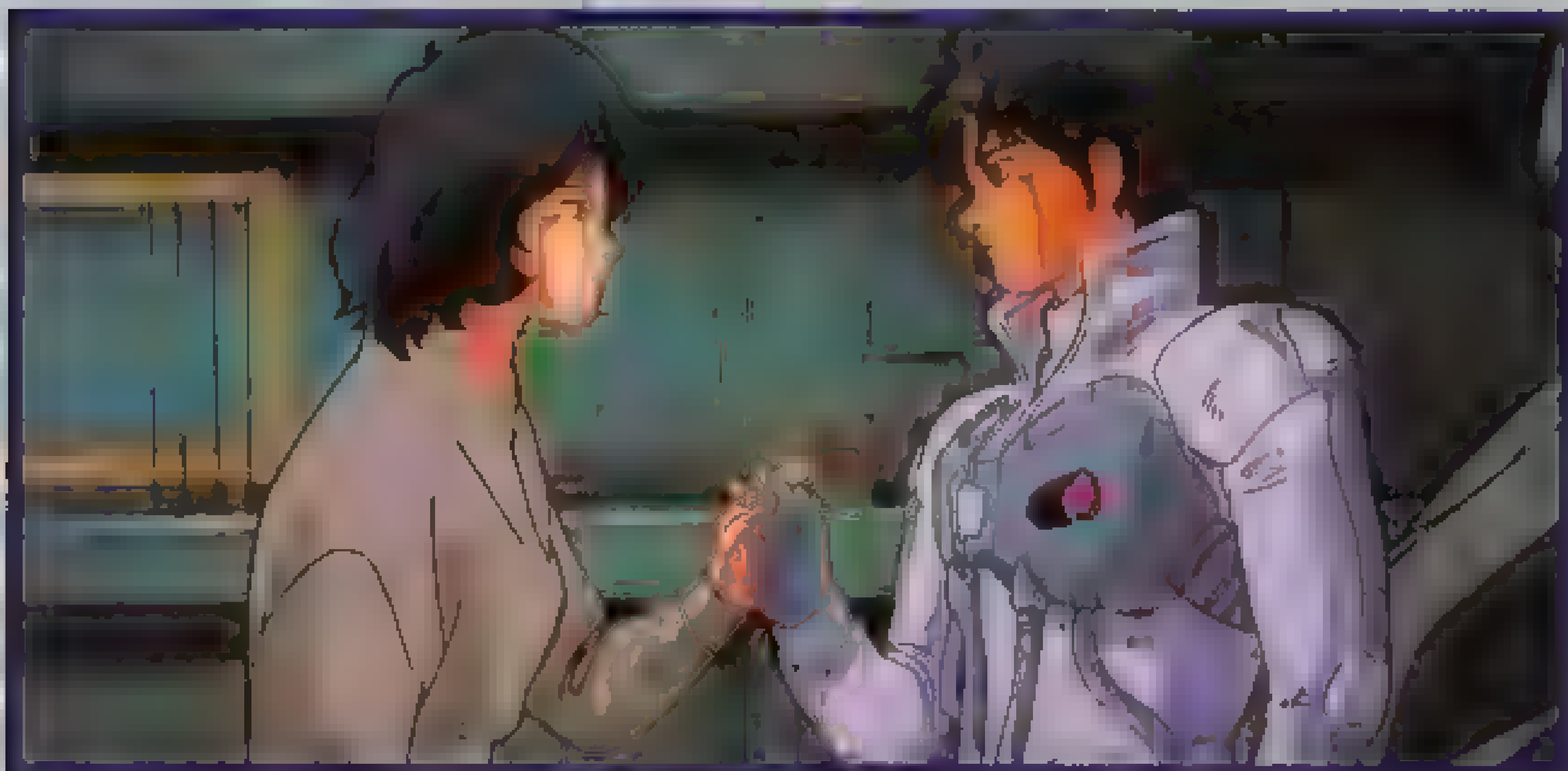
後悔の念にかられるモニカをあえて責めず、ニュータイプの持つ可能性に思いをはせるシーブック



「どうしてもっと早く会いに来てくれなかったの」リィズの涙ながらの抗議に言葉を詰まらせるモニカ



コロニー外部のザムス・ガルに帰艦したザビーネ。だが、鉄仮面直々の特殊任務遂行中、と門前払いを受けてしまう



「死んでから考えたり、やり直しをしたりするっていうのは難しいでしょう？」「……分かったわ。父さんの分も手伝わせてもらうわ」離れていた心がいま再び結ばれ、手を取り合って見つめ合う母子。



セシリーのビギナ・ギナもいないが、さほど気に留める様子もなく「名誉の戦死ならば、あの老人も納得しよう」と冷たく言い放つ鉄仮面

セシリー、そして母モニカ 再び結ばれた心

攻防戦の中、ついにF91の必殺兵器・ヴェスバー・キャノンが火を吹く！ 一撃で敵モビルスーツを完全に破壊する威力に驚くシーブック。また、アンナマリーのダギ・イルスも、敵味方識別コードにより戸惑う敵パイロットを見事なテクニックで撃破していく。やがて、ザビーネのベルガ・ギロスを発見したアンナマリーは、果敢に挑みかかっていく。自分に対するアンナマリーの心情を知りつつも、ザビーネは冷酷にダギ・イルスを破壊する。

地上では、レジスタンスの人々も激しく飛来するモビルスーツに善戦していた。その激戦のさなか、シーブックの母・モニカがスペース・アークを目指して走っていた。

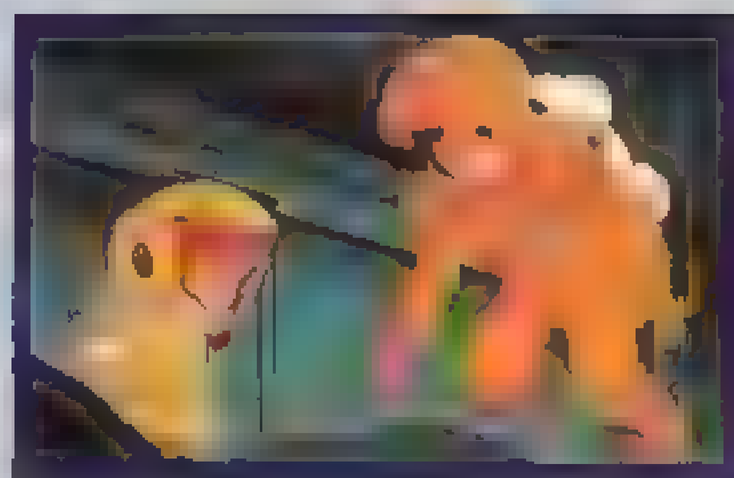
上空では双方が気が付かぬまま、シーブックのF91とベラのビギナ・ギナが対峙していた。が、ビギナ・ギナの護衛機を撃破したF91のコクピット内のシーブックの息づかいに気付いたベラは、戦う事を止め、シーブックに話しかける！ スペース・アークへ投降したベラ＝セシリーは、苦しい胸の内を語る。緊張の糸が切れたのか、それとも……シーブックの胸にすがって突然泣き始めるセシリー。

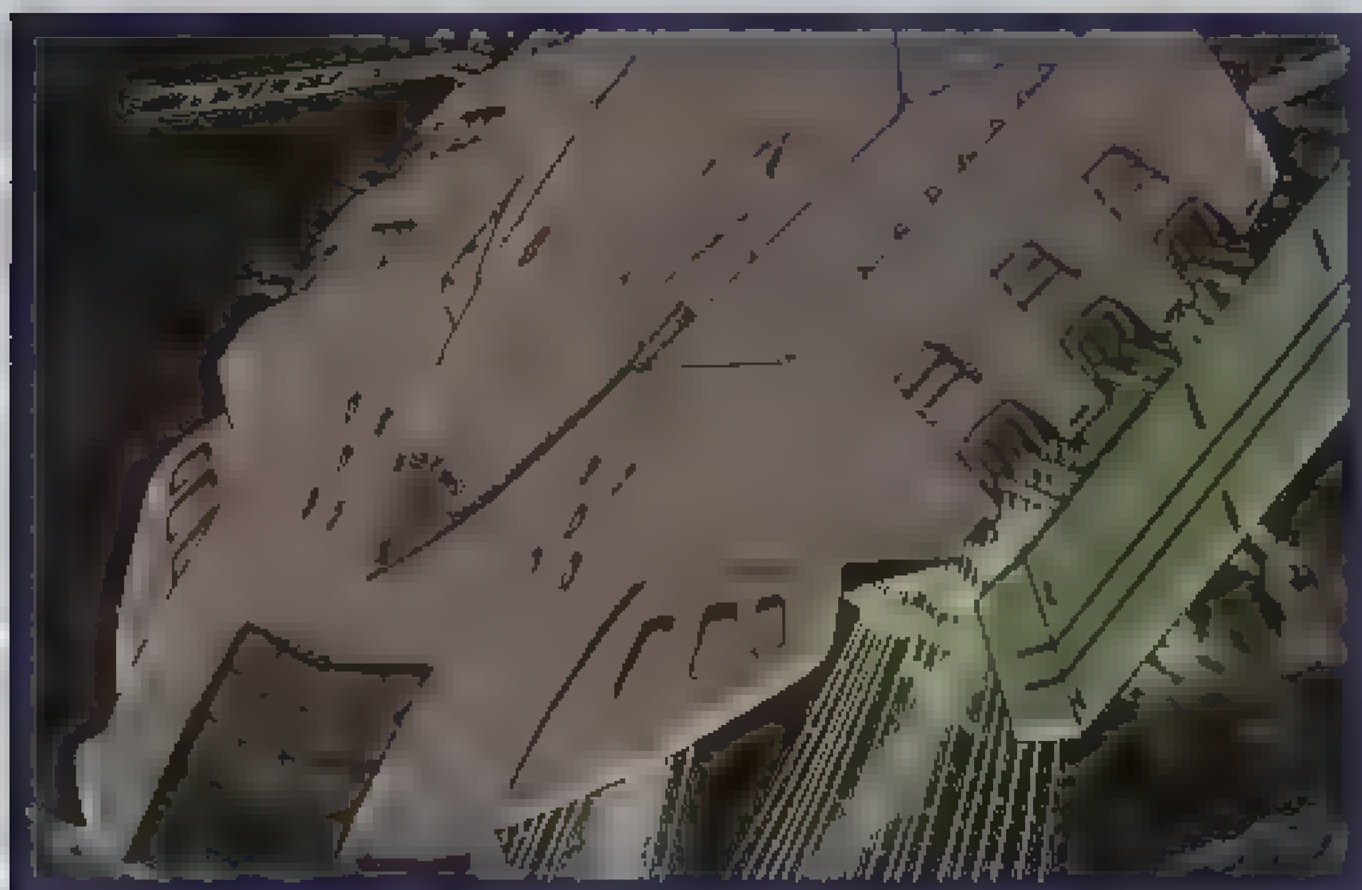
そのころ、フロンティアⅠの外部にザムス・ガルがとりついており、鉄仮面直々に秘密作戦を進行していた。同じ頃、モニカがスペース・アークを訪れていた。母を非難するリィズ。彼女の作ったF91に乗って兄が戦場で戦っているのだ。だが、そこに現れたシーブックは、あえてモニカを責めず、自らのニュータイプ覚醒の予感と、希望を込めた言葉を語る。

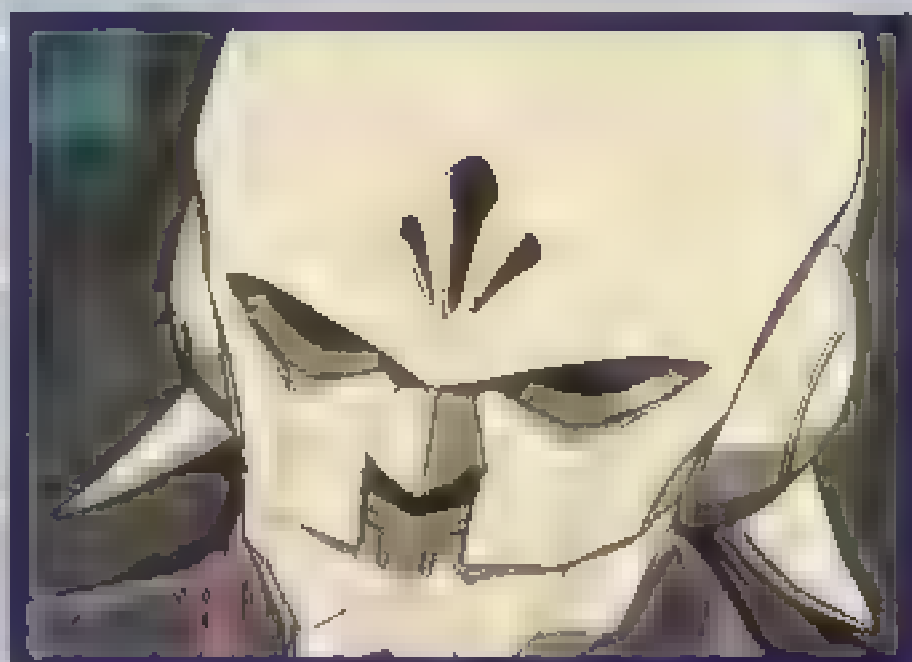
飛来する『恐怖』!!
猛襲！対人殺戮兵器"バグ"


救援に来たのも束の間、ＣＶの猛攻を受ける地球連邦の艦隊。手前はＭＳジェガン

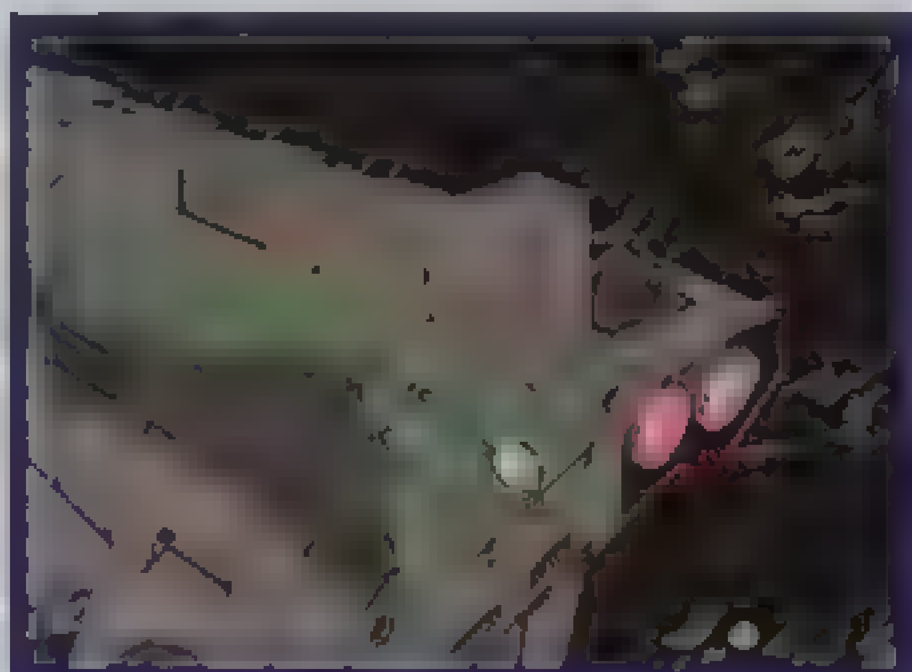

コロニーの外部へスペースボートとともに出てくるスペース・アーク

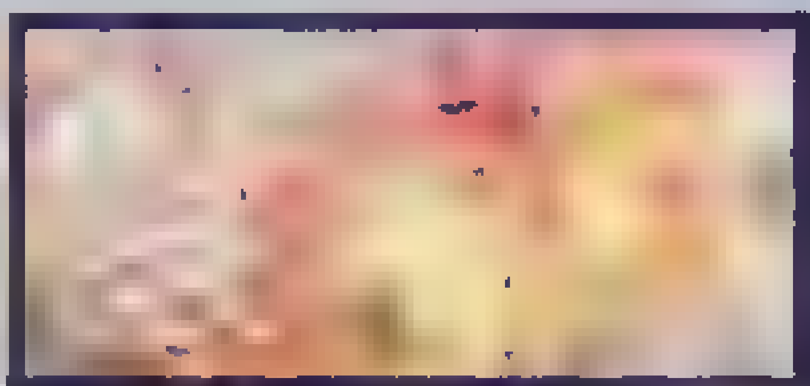

ビギナ・ギナで出撃しようとするセシリー。彼女に近づくモニカ


極秘裏にフロンティアⅠに接舷したザムス・ガルの前部。その中では、無数のバグが、“意志なき殺意”を秘めて、活動の時を待っていた


コスモ貴族主義のその裏でスペースノイドのほとんどを抹殺すべく暗躍する鉄仮面


坑道の中を突き進むバグ。親と子に分離し複数攻撃を仕掛けてくるのだ。


ザムス・ガル前部よりバグが発進する。高速回転しながら人間の動体反応をキャッチして襲いかかる


その回転する刃にフロンティアⅠのレジスタンスの人々が次々と餌食となっていく

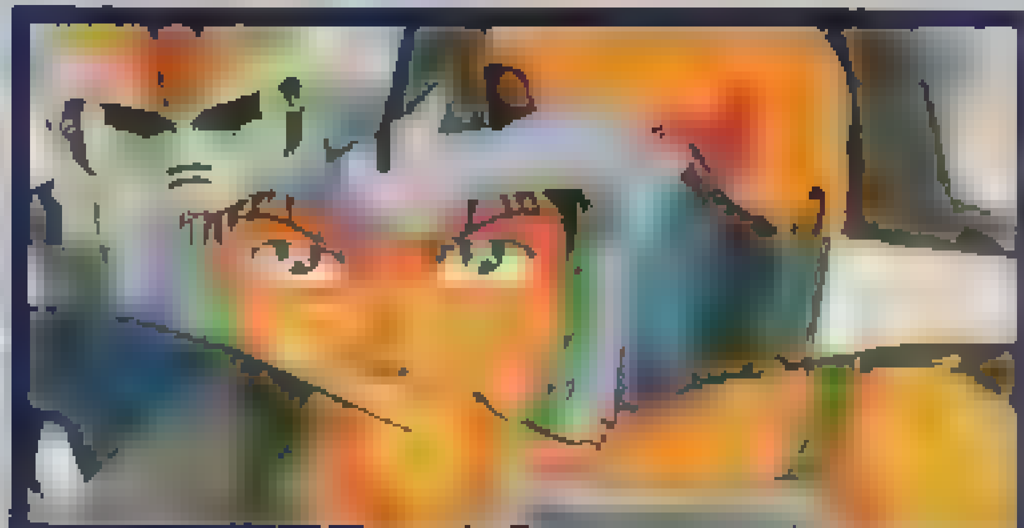

シーブックのF91とともにヘビーガンを駆るビルギット・ピリヨ。彼も集団で襲いくるバグの猛威には勝てなかった。コックピットを直撃され、墜落するヘビーガン


ＭＳに搭乗していてでさえその追撃を逃れることはできない





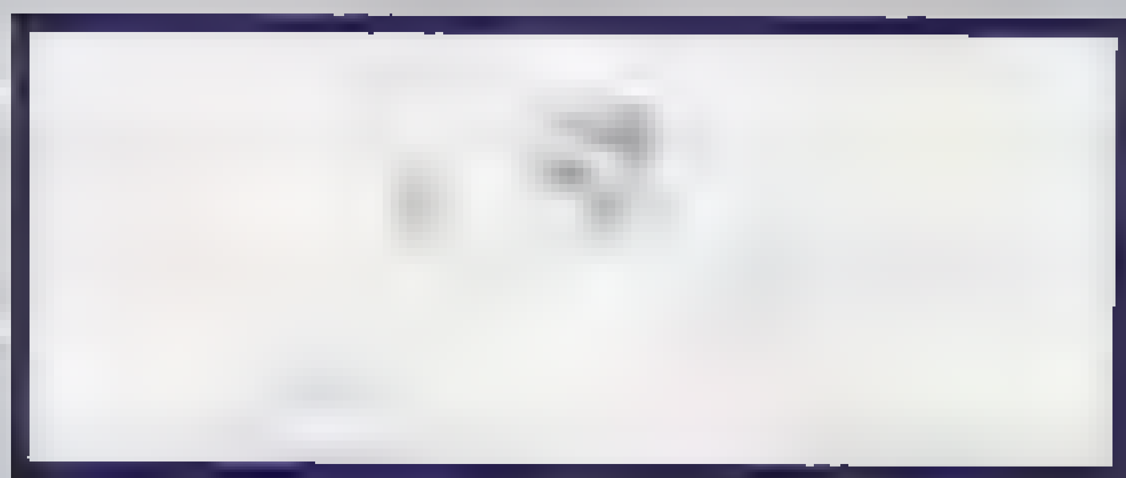
背中合わせの2機のMS。多数のバグに包囲され動きのとれないF91とビギナ・ギナ



残虐非道な敵に怒るシーブックとセシリー。倒すべき敵。それこそ鉄仮面なのだ!!



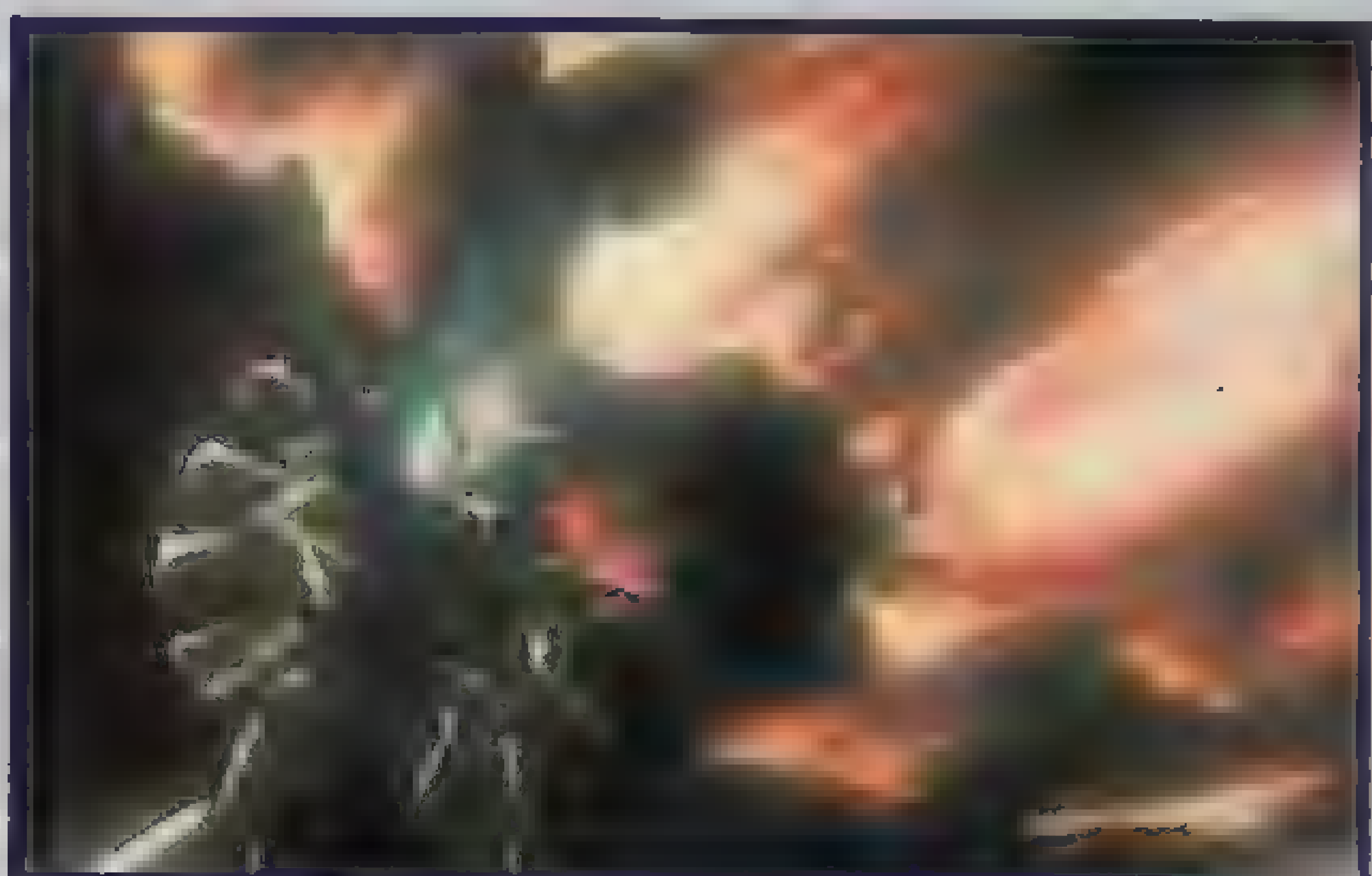
手首を高速回転させ、ビームサーベルをシールド代わりに使うF。これによってバグは次々と撃破されていく



宇宙の藻屑と消えるザムス・ガル。バグの母艦は沈み、その脅威は去った。だが、本当の敵はまだ滅んではいない



シーブックとセシリーの思わぬ抵抗に鉄仮面は試作型モビルアーマーの発動を決定。自ら決戦の場へと赴く



ビギナ・ギナのセシリーは、ついにザムス・ガルの前部を発見。バグをコロニー内に放っている元凶■こいつ■MSの残骸の核融合エンジンを破壊、その衝撃で巨艦を沈めた

フロンティアIを席巻する悪魔の兵器!!

フロンティアIから発進するスペース・アークとスペースポート。中はケガ人や避難民でごった返し、病院船の様相を呈している。その折も折、地上に残ったコズモ隊が、全滅寸前との通信が入った。直ちにコロニー内に出撃するF91にヘビーガン。セシリーも後に続く。思い詰めたような様子のセシリーの事を気遣う母の意外な面に驚くシーブック。コロニーの中には、人々の絶望と、死の恐怖が渦巻いていた。超高速度で回転しながら飛来し、全周に取り付けられたチェーンソーで、人間のみを探し出し、追い詰め、情容赦なく切り刻むという究極の対人殺戮兵器"バグ"。まさに地上はこの世の地獄と化していた。鉄仮面はやがて地球上と月面でこの兵器を使用し、人類の大半を抹殺するためのテスト場としてここを選んだのだ。防衛軍もほぼ全滅、コズモも撃破したバグの爆発によって命を落とす。バグの撃破に向かった3機のモビルスーツは、際限なく現われるバグを前に必死で戦うが、猛攻を受けたヘビーガンがついに力尽き、ビルギットは闇中に消えた。セシリーはこれが鉄仮面の独断による作戦と直感。シーブックとともに鉄仮面を叩く決意を固める。F91とビギナ・ギナは外部に通じる抗道からコロニー表面に出てバグを送り出しているザムス・ガルの分離した前部を直接攻撃する! 破壊されたジェガンの残骸を敵艦に押しやり、狙撃するセシリーのビギナ・ギナ。核爆発を誘発させ、ザムス・ガルの破壊に成功する。

この様子を見た鉄仮面は自らモビルアーマー"ラフレシア"を駆って出撃した!

モビルアーマー、ラフレシア出現
宙域を圧するその猛威!!



激しく回転しながら、無数の砲門よりレーザーキャノンを浴びせかけつつ来襲する、究極のモビルアーマー、ラフレシア！



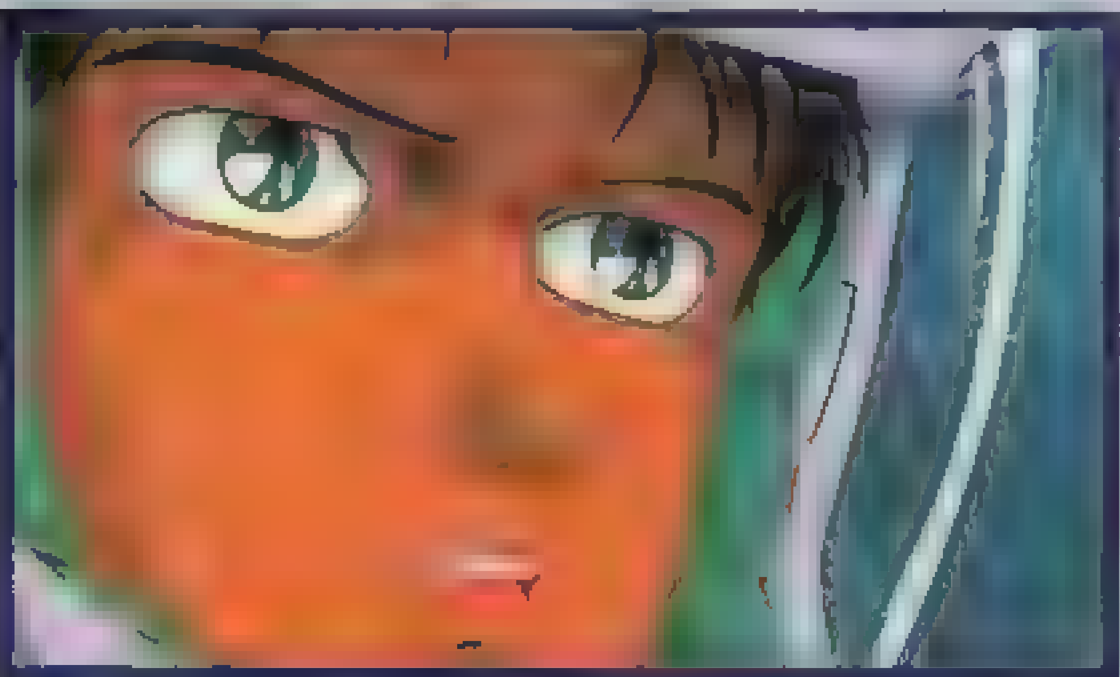
ザムス・ガルを撃破したビギナ・ギナとF91。だが、安心するのはまだ早かった！



花弁中央のコックピット内には、自らの頭脳を直結した鉄仮面の恐ろしい姿が!!



真正面からビームの斉射を受けたラー・カイラム級戦艦がひとたまりもなく轟沈する



遥か彼方の空間に輝きつつ接近して来るラフレシアの妖しい光を見つめるシーブック。「僕にはあれが宇宙を乱す物の怪の様に見える……」



実の父ながら、鉄仮面のその非情さを許すことが出来ないセシリー。その胸には押え様のない怒りがみなぎっていた



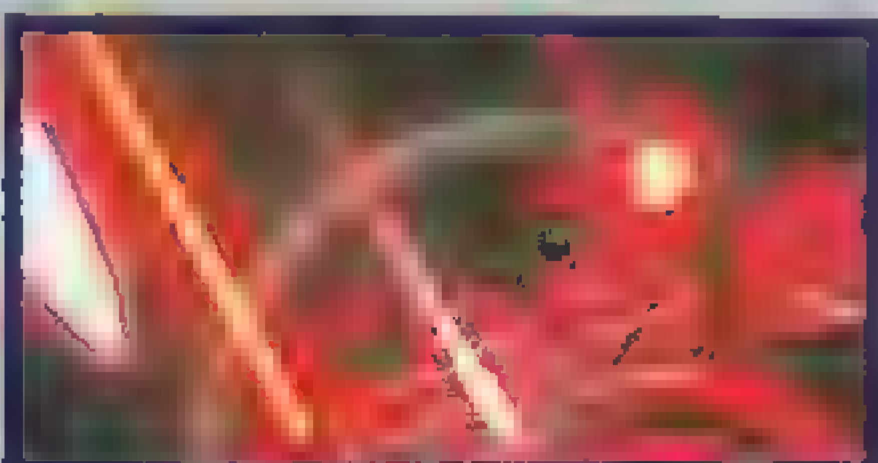
意を決し、果敢にラフレシアに挑んで行く２機。シーブックの制止も聞かず、セシリーのビギナ・ギナが一気に斬り込んで行った！



ラフレシアはゆっくりと花びらを開いて行く……。その様子はまさに宇宙に狂い咲いた悪魔の花だ



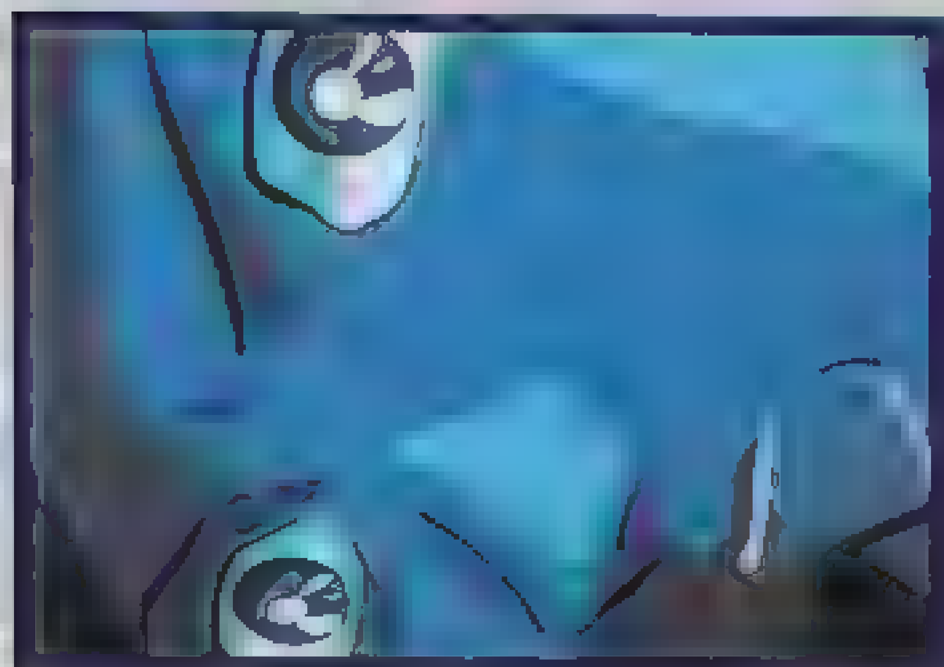
戦場は廃墟となって漂っているコロニーの残骸に移った。ビギナ・ギナはビルの陰に身を隠しながら接近している

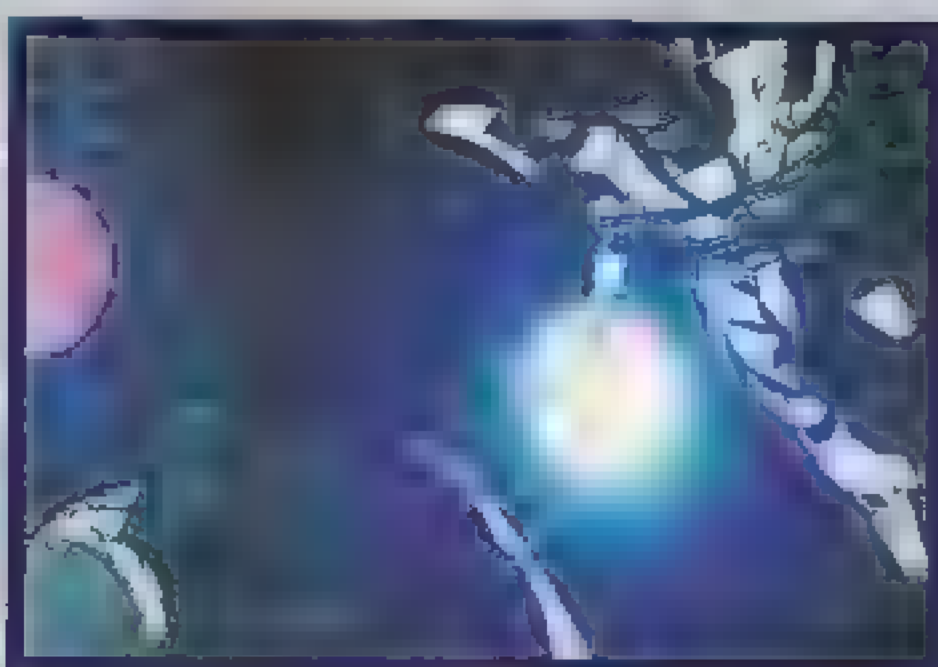


ビギナのレーザーは確実に命中しているのだが、表面に貼られたバリヤーでその大半が弾き返されていた

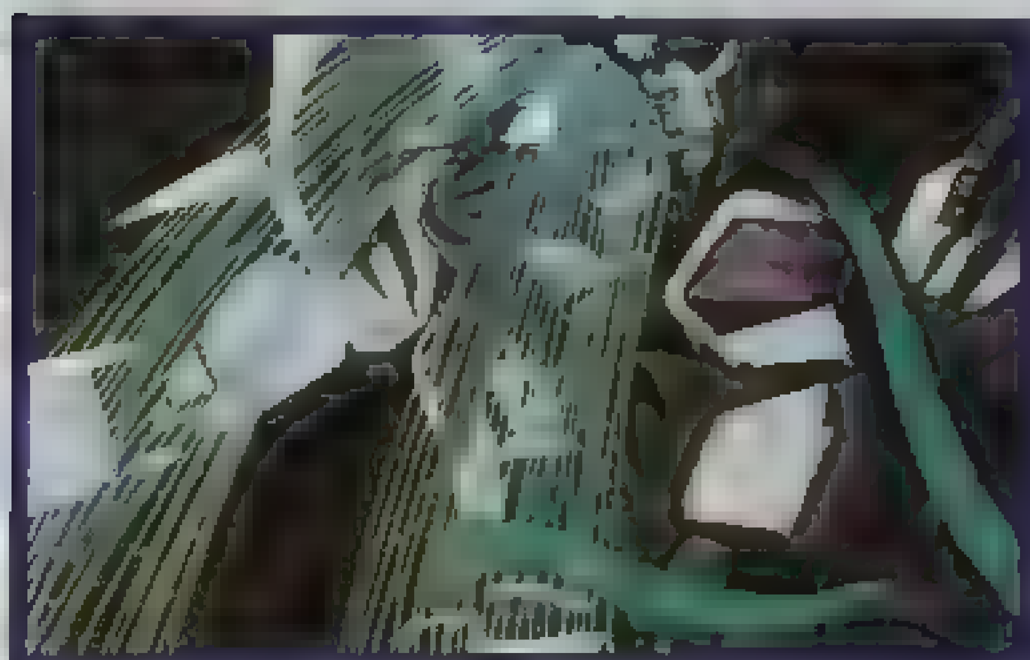


ラフレシアのビームをかわし、まっ正面から一気に突っ込んで行くビギナ・ギナ。果して勝てるのか……？


もはや人間の心をなくしてしまったかの様な強化人間＝鉄仮面は、セシリーの叫びなどに耳を貸すはずもない


執拗なラフレシアの触手の攻撃に、ついにセシリーのビギナ・ギナが捕らわれてしまう


ラフレシアについてのシラを切り通すジレ。その時ザビーネはバイザーに銃口を当て、ゆっくりと引き金を引いた


ラフレシアのコックピットから乗り出し、ビギナ・ギナに降り立つ




素手（！）でコックピットハッチをこじ開け、銃弾をものともせずに、セシリーを引きずり出す鉄仮面


「手足を使わずコントロール出来るこのマシンを使う私をナティアと同じに見下すとは！　つくづく女と言う物は…御し難いなっ！」

猛攻ラフレシア！セシリー絶体絶命!!

ザムス・ガルが破壊される様子を見、また、本艦から飛び立った見慣れぬモビルアーマーを怪訝そうに見つめるザビーネ。そのころ、地球連邦の月からの援軍を相手にドレル率いるモビルスーツ隊が奮闘、連邦軍を圧倒していた。その傍ら、連邦軍のラー・カイラム級の戦艦が、突然のビーム攻撃を受け、一撃で破壊される！

異様な姿を見せながら殺到するモビルアーマー・ラフレシア！　その中央には光輝くファイバーで自らの頭脳と機体を直結した鉄仮面のおぞましい姿があった。進路に立ち塞がる連邦のモビルスーツを一瞬の内に排除し、シーブックらの前に姿を現わすラフレシア。花びらを展開し、更に不気味な姿となり、先端にチェーンソーそしてビームガンを内蔵した無数の触手を蠢かせながらF91とビギナ・ギナに迫る！　怒りに任せて突っ込んでいくセシリーだが、ラフレシアの猛攻の前に徐々に旗色が悪くなって来る。こちらの攻撃がバリヤーで防がれてしまうのだ。

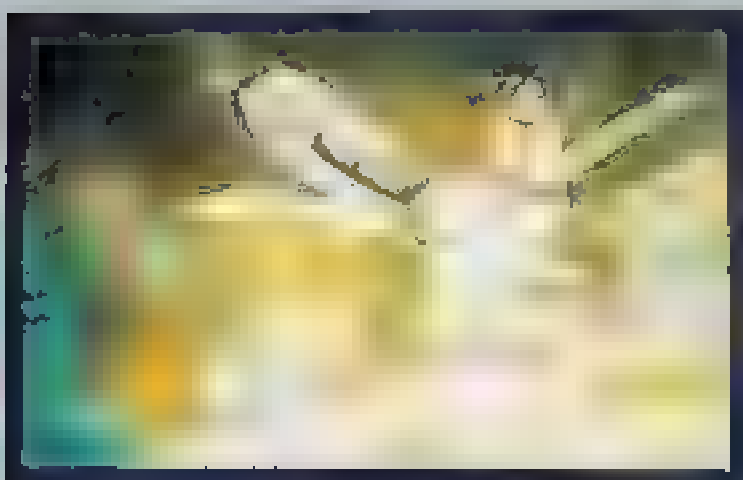
そのころ、ザムス・ガルを訪れたザビーネは、バグやラフレシアの作戦についての説明を求めるが、あくまでシラを切り通すジレのバイザーを撃ち砕き、宇宙に放り出した。

同じころ次々と襲来する触手の攻撃に晒されて、ついにビギナ・ギナがラフレシアに捕らえられてしまった。なぶり物にするかの如くビギナ・ギナを切り刻むラフレシア。「私の近くに来たいというからこうしてやったぞ」コックピットから乗り出し、素手でビギナ・ギナのハッチをこじ開ける鉄仮面。銃を構えたセシリーの腕を掴み、コックピットから引きずり出す！

F91咆哮!! ラフレシアの最期!
ヱりの花の向こうにセシリーが



セシリーの危機を目の当たりにしたシーブックの怒りと同調するかの如く、F91が咆哮する！　その瞬間、驚くべき事が起こった！



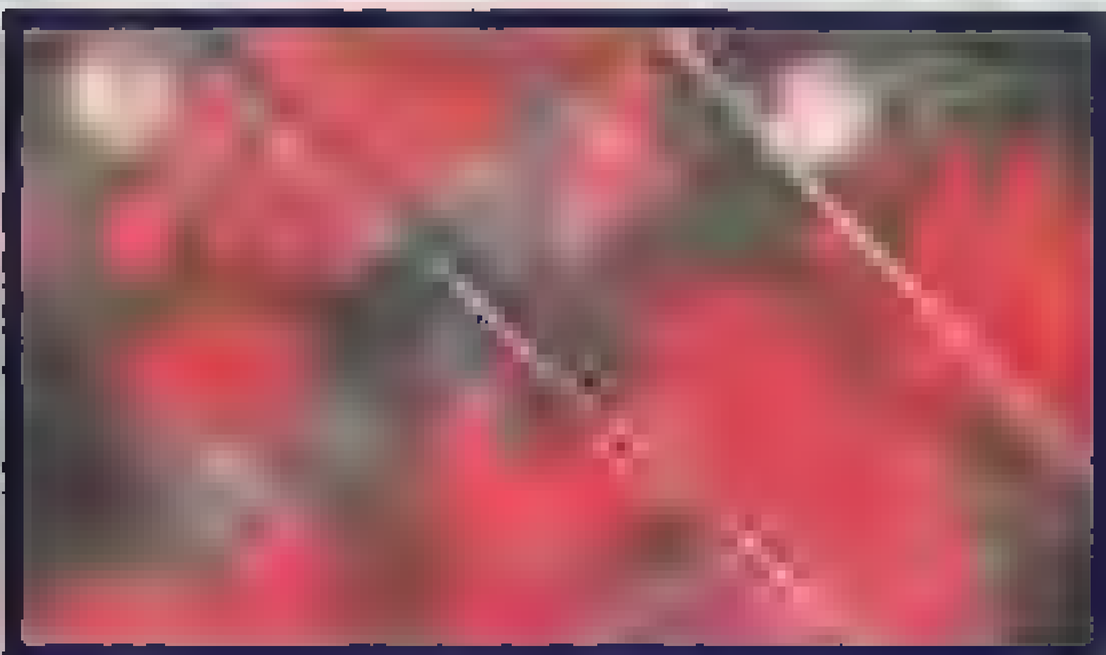
次々に現われるF91の"分身"。ラフレシアを翻弄しつつ、確実にダメージを与えていく！



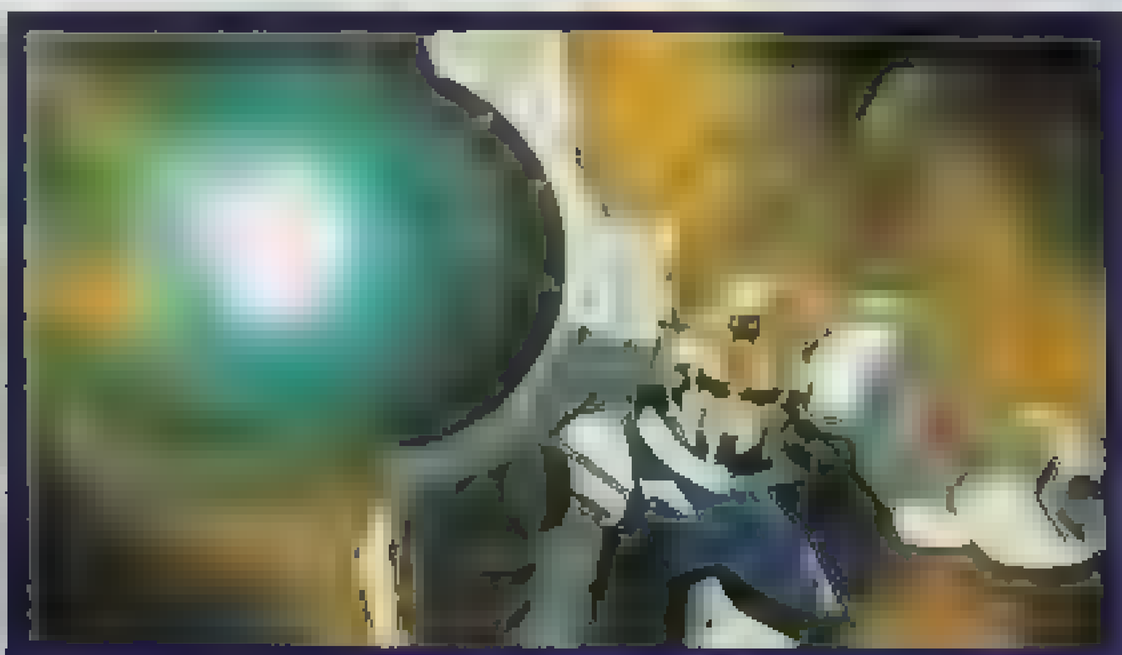
「セシリーッ」果てしない宇宙に向けて流されていく姿に絶叫するシーブック



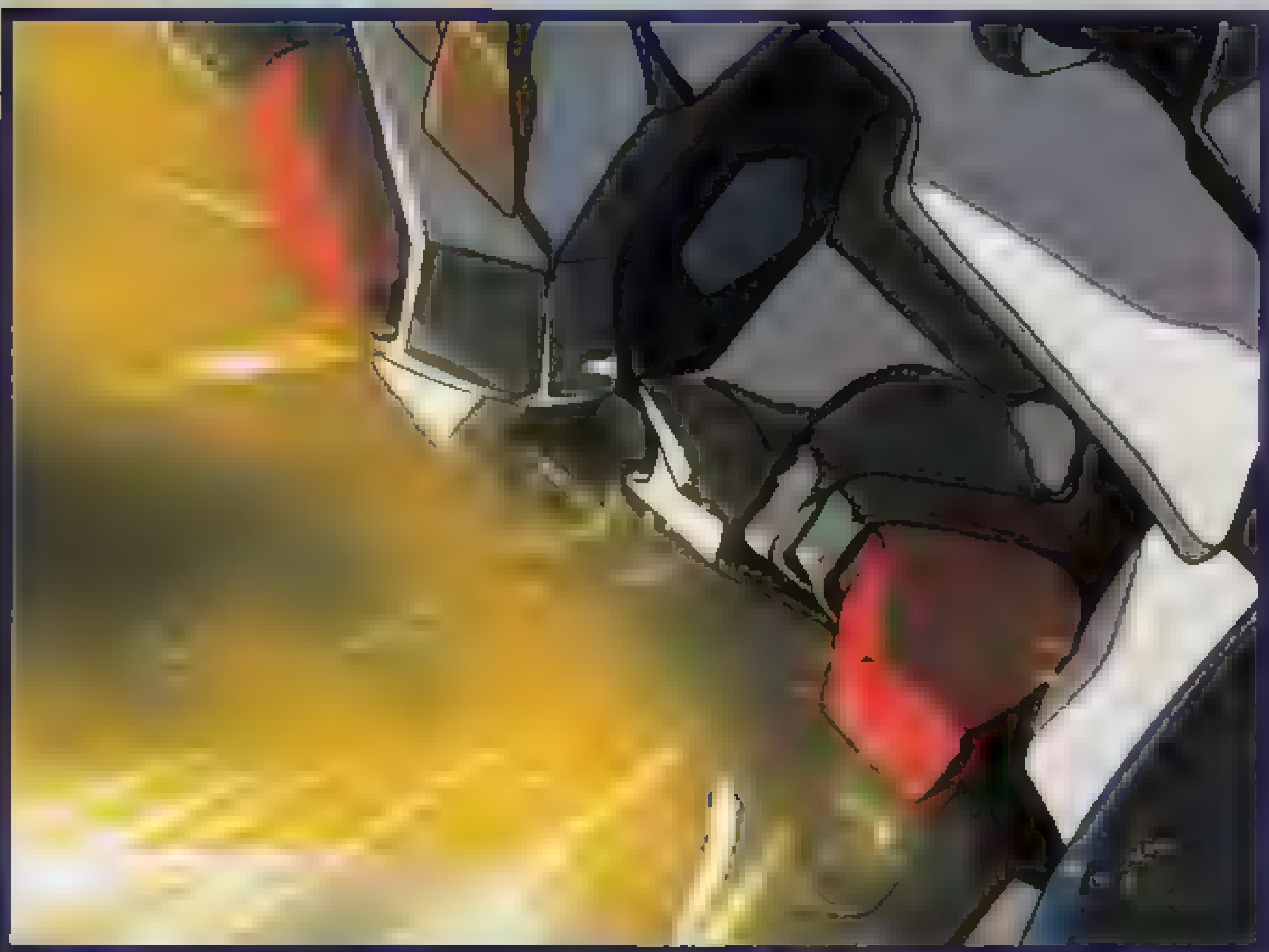
F91の異状を見た鉄仮面は、セシリーを掴んでいた手を離し、コックピットに取って返す！



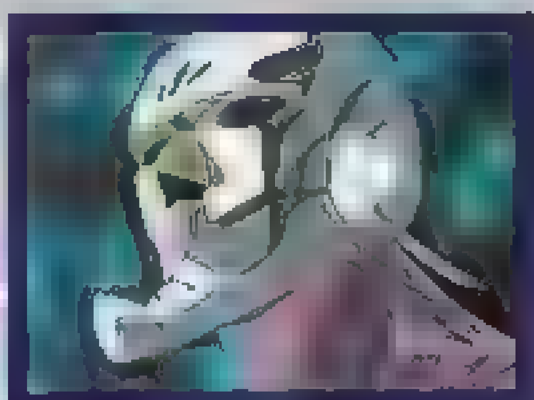
たちまちラフレシアを包む地獄の業火。だが、バリヤーのためか、ダメージを与えつつも、まだラフレシアは戦闘可能である



ラフレシアの側を漂うビギナ・ギナの残骸を狙い撃つF91。核融合エンジンの誘爆により一気に葬り去ろうというのだ



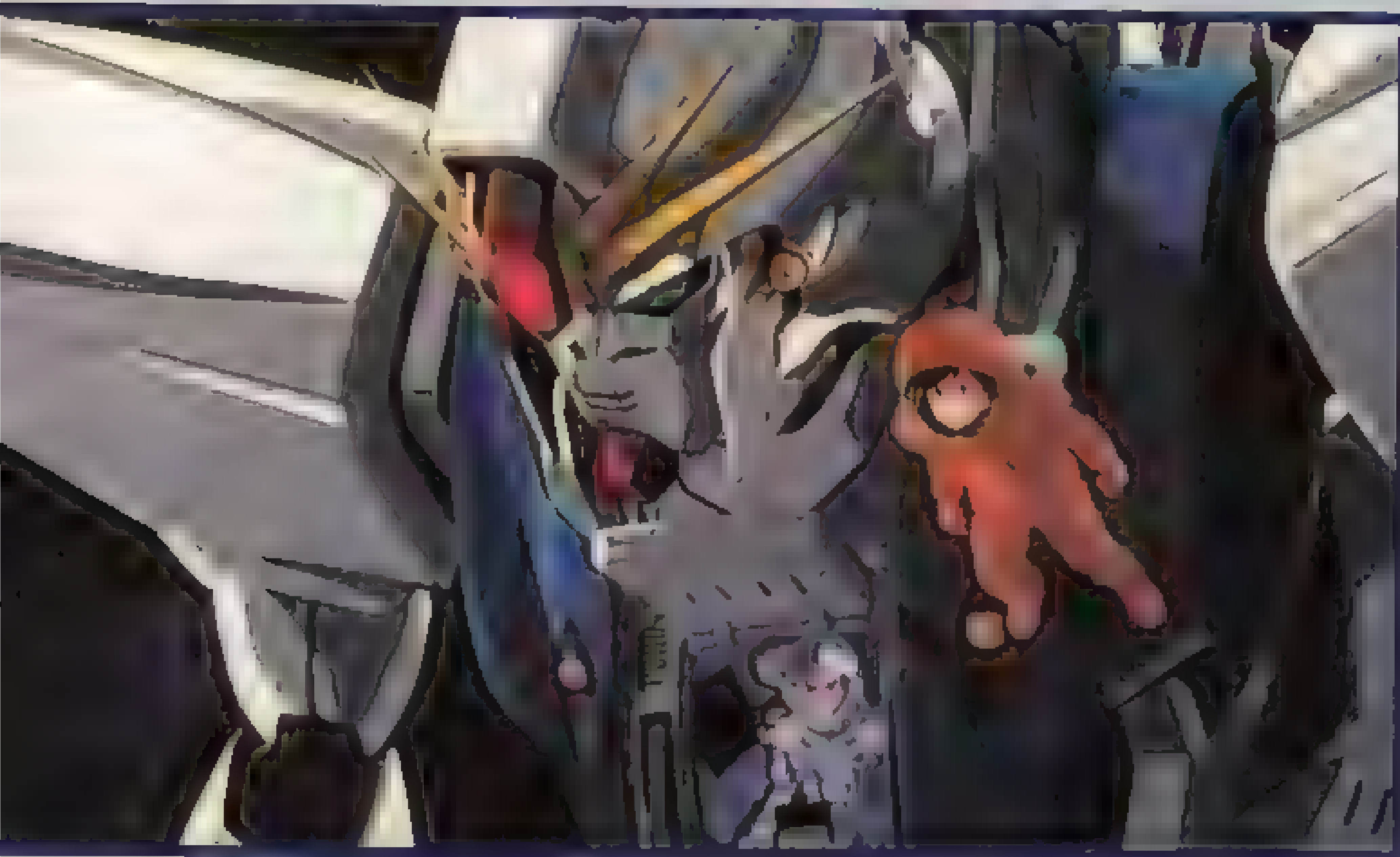
F91が再び口を開き、炎（?）を吐き出し、鉄仮面をにらむようにして叫ぶ!!　次の瞬間、"分身"をコックピット前に残して後退。その分身を狙った触手のビームが、容赦なくラフレシア自身に降り注ぐ!!



戸惑いながらも、あくまで戦う意志を見せる鉄仮面。F91も確実に傷を深めていくが



驚くべき素早さでラフレシアのコックピット近くに降り立ち、ビームランチャーで狙いを定めるF91。「化物か！」驚嘆した鉄仮面が叫ぶ





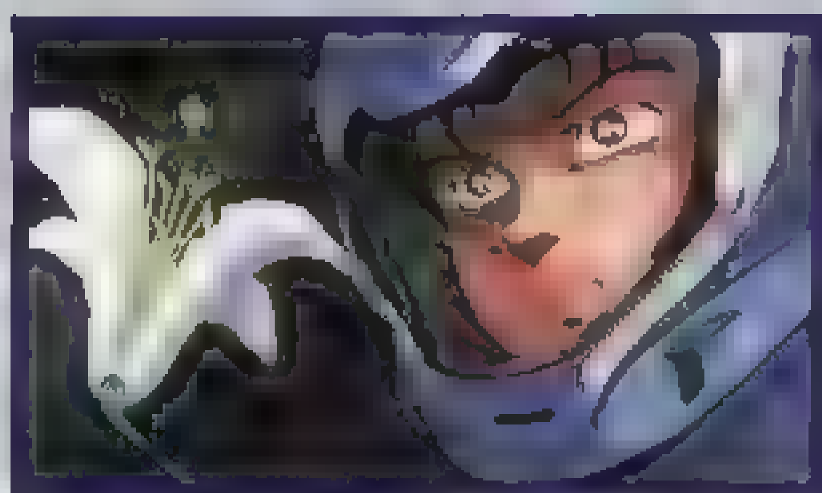
ついに中央から誘爆を起こした、ラフレシアの断末魔の姿。傍で見守っていたザビーネもこの光景に慄然とする



ほとんど戦闘不能のF91。中ではシーブックが何処へともなく流されて行ったセシリーを必死になって探していた



まるで生命がないかの様に漂っていたセシリー。やがて、シーブックの呼ぶ声に静かに目を開く



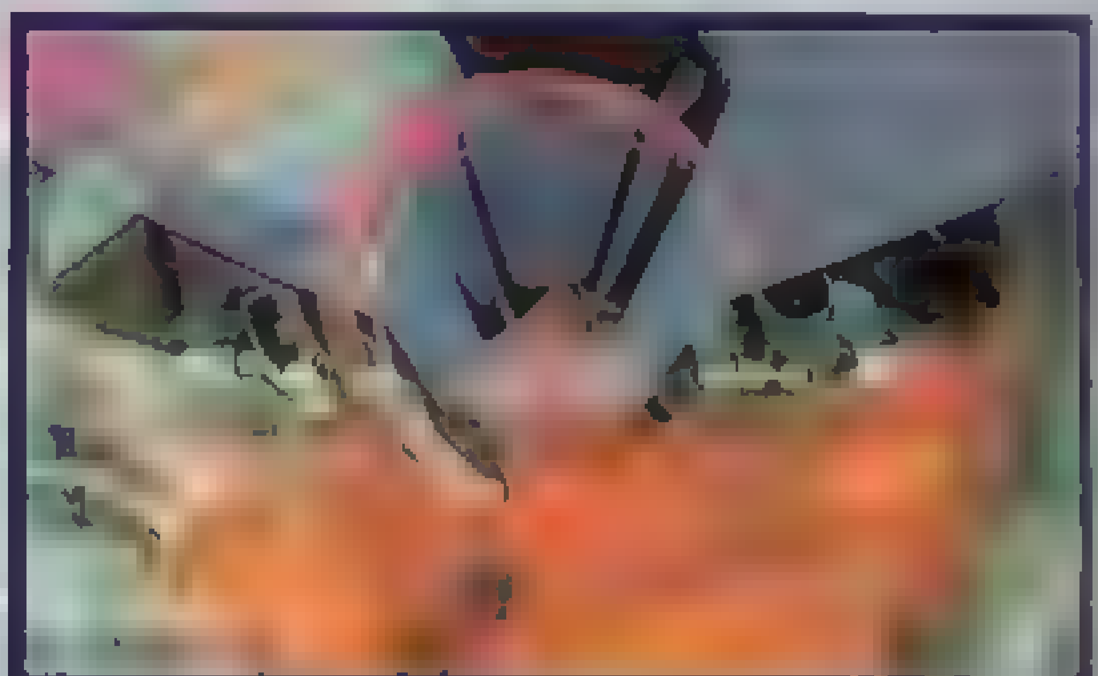
シーブックが手にしたのは一輪のユリの花…が、その向こうにはセシリーの姿が！



「難民の一隻ぐらい見逃せよ…奴の母艦かも知れんからな」スペース・アークともどもF91を見逃すザビーネ



時にU.C.0123年。この戦闘はクロスボーン・バンガード軍の圧勝の内に終わった。しかし、これはまだほんの始まりに過ぎないのだ



絶望的になっているシーブックのもとへモニカがやってきた。バイオ・コンピューターの回路を使ってセシリーを探し出せると言うのだ

限界を超えたF91 その恐るべき性能!!

シーブックの思いと呼応するかの如く、突然、口を開き咆哮するF91。次の瞬間、高速で移動するF91の後に分身のように次々と影が残る！しかも、ラフレシアの触手はその影を実体として攻撃している!? 動揺した鉄仮面はセシリーを放し、コックピットに取って返した。シーブックの絶叫も虚しく、漆黒の闇へと流されていくセシリー。繰り出して来る触手を〝影〟で翻弄し猛攻を続けるF91。ビギナ・ギナの残骸をラフレシアの傍に押しやり、狙撃する！ たちまちラフレシアを核の業火が包んだ！ 最後のあがきでF91を切り刻むラフレシア。だが、コクピット前に残ったF91の残像に触手の攻撃が集中し、ラフレシアは中央から大爆発を起こした。この光景に慄然とするザビーネ。が、戦場に残ったのは瀕死のF91一機のみである。接触回路で、シーブックのセシリーを呼ぶ声を聞いたザビーネは、何故かそのままスペース・アークともどもF91を見逃し、部隊を率いて去っていく。

シーブックの叫びを聞きつけたモニカはバイオ・コンピューターの回路を使って探し出せる、とシーブックを励ます。「あなたを必要としている命が呼んでいるでしょう！」しかし、宇宙は沈黙したままだ。絶望しかけた矢先に、シーブックは、『ユリの花』の存在を感じる。シーブックの行く手に、ポツンと浮いているユリの花……そしてその向こうにセシリーの姿が。その体を抱き寄せ、必死に名前を叫ぶシーブック。やがて、閉じられていたセシリーの瞳がかすかに開く。「シーブック……」。セシリーの腕もゆっくりとシーブックの体を抱いていった……。



KUNIO OKAWARA
大河原邦男



大河原邦男（おおかわら・くにお）
'58年、稲城市生まれ。本作品のメカデザインを手掛ける「科学忍者隊ガッチャマン」「機動戦士ガンダム」等から、「装甲騎兵ボトムズ」「魔動王グランゾート」まで、日本初のメカデザイナーとして現在も第一線で活躍中



HIROSHI YOSHII 吉井　宏



吉井　宏（よしい・ひろし）
'62年、愛知県生まれ。'90年秋上京、フリーとなる。青心社文庫「ウィアード」カバーイラスト、第28回日本ＳＦ大会「DAINA☆CON EX」公式ポスター、名鉄百貨店ポスター等を手掛ける。現、日本デザイナー学院渋谷校講師



佐山善則
YOSHINORI SAYAMA
【原　画】

甲斐政俊
MASATOSHI KAI
【彩色・背景】



佐山善則（さやま・よしのり）
'67年、東京生まれ。「Ζガンダム」「ガンダムΖΖ」劇場版「逆襲のシャア」等にメカデザイナーとして参加。最近では「機動警察パトレイバー」のメカデザインが有名。近日発売予定のOVA「究極超人あ～る」にも参加。

甲斐政俊（かい・まさとし）
'65年、山口県生まれ。高校卒業後、東京デザイナー学院入学、'85年、TVシリーズ「ダーティペア」の背景画でデビュー。本作品でも背景画を担当している。小社刊「B-CLUB」カバーイラストの彩色でも活躍。



YOSHIKAZU YASUHIKO 安彦良和



安彦良和（やすひこ・よしかず）
'47年、北海道生まれ。「機動戦士ガンダム」のキャラクターデザイン、作画監督を担当、一躍人気アニメーターに。この他劇場版「クラッシャージョウ」「アリオン」「ヴィナス戦記」のキャラクターデザイン、監督作品がある

F91スペシャルインタビュー！

富野由悠季

YOSHIYUKI TOMINO

監督・共同脚本

帰って来た3人

富野由悠季（とみの・よしゆき）1941年、小田原生まれ。日大芸術学部卒。64年に虫プロ入社後、フリーに。「機動戦士ガンダム」「伝説巨神イデオン」等TV、劇場アニメーションの演出、総監督として数々の傑作を送り出している。また、小説家としても「リーンの翼」「オーラバトラー戦記」等、著書多数。

ガンダムには、とても幸せなフィールドがありますね。

——今度のF91では、演出的にどういったアプローチを試みられましたか？

一番大事な事は、今までのガンダムを全く見ていない人に解ってもらう事を主眼に置きました。その為のストーリーにしましたし、その為の演出を心掛けたつもりです。ですから、「逆襲のシャア」までに設定したシチュエーションを知らなくても楽しめるような物を作ろうという事がテーマでした。また、それは自分だけの問題ではなく、これからお客さんになってくれる子供たちに対して一番重要な方針だっていう風に考えました。

——今回、敵方のクロスボーン・バンガードの標榜する貴族主義とは、物語の骨格の中でどういう位置を占めるのでしょうか。

まず、物語全体の中で貴族主義というものをファンクションとして採用したいと思ったんです。ファンクションというと誤解されるんですが、ファンクションとしてのルックスがちゃんと出ていると、敵とか味方とかがはっきり識別ができます。それは前のジオン公国の時からのファンクション性もあります。ガンダムの世界を損なわない物だという事を理解した上で、そういう考え方を敵方に置いた訳です。

もう一つの理由として、この10年ぐらいの東京を中心とした一般の人達の暮らしがみんな高級化してきているので、子供たちもそういうルックスとか見かけを抵抗感なく受け入れてくれるだろうという事があったので、貴族主義という考え方に乗っとった作り方（デザイン、キャラクターを含めて）をしても、10年前より受け入れやすくなったんじゃないかと思って採用しました。

それを今度は物語の方に組み込む、というような形でいくと、敵方、そういう考え方をもっていけば、まず敵・味方の区別がつきやすくなるだろうからです。

今までずっとガンダムをやって来て、どうしても気に入らない事があったんです。「逆襲のシャア」で、「Zガンダム」の時代に一度試してみたんですが、シャアを味方側に入れて見て、また敵にして、みたいな構造をとったんですが、やはり前にあった

SPECIAL INTERVIEW



[illegible]うな気がしまして、成功したと思っていません。それをもう一度試したかったんです。つまり、味方にいる人が敵に行って、また帰ってくるようなストーリーが出来ないかなと。その為に、今言った様な背景があれば、それがとても解りやすく演出できると思って、セシリーの様なキャラクターを作りました。そういうストーリーにする事によって、一見敵と味方がパッと別れて見えるんだけれど、物語として変化のある映像が出来るんじゃないかと思ったんです。

そこで今回のように、主人公のそばにまずセシリーもいて、だけどそれが向こうに行っちゃって、どうするか……という話に組んだのです。

――話が変わりますが、マイッツァーの興したコスモ貴族主義が、クロスボーン・バンガード側の思想的な骨子になってるんですが、鉄仮面が後半にバグを出したりするのが、それをねじ曲げるようにしているのか、あるいはマイッツァーにもそういう意志があったのか……。

それに関しては、決めてません。今後の製作の可能性が出てくれば考える、という事で、いくつかの物語を将来作る為の要素としています。

――そうですか。すると、鉄仮面が本当にカロッゾかどうかも……。

それも含めて、正確にいうとわかりませんね。大きな形でのプロローグでしかないという構造になっていますので、映画としての完成度が低くなっているという感じは、見終わった時ちょっと問題になる点だと思っています。

――ガンダムといえば、ニュータイプという要素がありますが、以前の「Z」「ZZ」とニュータイプの覚醒の方面に話が広がっていった感じがあるんですが……。

そう見えました？ 覚醒できないという記憶しかないから、その方向に向かっているとは思えないな。とても。その話をされると気分が落ち込むんですよ(笑)。

――あ、すみません(笑)。今回、シーブックがいろんな人に「お前ニュータイプじゃないか」みたいな言われ方をしている程度で、全体を通しては本格的なニュータイプの覚醒には特に触れていないという事ですね？

もちろんです。プロローグですから(笑)。

――今後そういった展開はありえますか？

展開がありえるかどうかは知りません。映画にしろTVにしろ一演出家の立場で、始めたり終らせたりできるものではありませんから、僕にはわかりません。でも、可能性はいつも開いておく必要があるんじゃないのかな、と思ってます。いま御指摘のような事をまた、これから繰り返してゆくためのシリーズの1作目として「F91」を作ったという気持ちがとてもあります。

――観客に対して、監督からのメッセージというのは……。

メッセージがあるからこそ、作品を作らせてもらった訳ですから、特に付け加えるものはありません。そういう意味では、こちらの最低限の気持ちっていうのは表現されていると思ってますので、ひたすら映画を見ていただきたい、という事だけですね。

完成度については、細かい部分での問題は山程あります。絵が、こちらが思うほどにはキレイにできていなかったり、いいキャラクターに描けてなかったり、僕の方で演出ミスをした部分もあります。細かい所でミスをした部分もありますが、全体的には決して悪くない仕上がりになると思っていますので、やはり「見て下さい」で済むと思います。そして何よりその事に付け加えさせていただきたいのは、これは「ロボット物」と言われている作品なんですが、……ウーン……ちょっとは良くなってるかなって感じがあります(笑)。これは、完成してからじゃないと言っちゃいけない事なんですけど、若い人もかなり頑張ってくれましたんで。僕の思っている以上の仕上がりになっていると思います。条件が付きますけど。絵が全部仕上がれば、と(笑)。

――コロニーの描写ですとか、各画面の情報密度、ディテールなども大変なものですが……。

それに関しては僕の力じゃないんです、若いスタッフが頑張ってくれたからできたのです。ただ後半スケジュールが押してきて、ディティールの完成度については不満なカットが多いんじゃないかなって恐れています。決して楽な量じゃなかったんで、大変苦戦していますね。だからディティールの持っている情報量というのは、演出の力、僕の力も多少はあります。それは言っておかないと、僕がスポイルされちゃうから(笑)。しかし、最終的に仕上げたのは、各アニメーターだし動画さんだし。何よりも背景マンと1カット1カットの背景を描いてくれて、あの面倒な、大判のセルの色塗りを嫌がらずにやってくれているスタッフたちの力ですね。殊に、韓国・台湾が主軸になって手伝ってくれている彼らの力。彩色なんかは東南アジアにまで出しています。そういう所で手伝ってくれたスタッフたちに、本当に感謝してます。

――では、ここでちょっと作品内のディテールの話をうかがいたいのですが。今回の様々なネーミングについては……。

名前を付ける事については生粋のニューヨークっ子みたいな友達ができましたんで、彼にチェックしてもらいました。僕の趣味だけでネーミングしていくのもまずいなという事があって、なんていうのかな、視点



の違うものを入れるようにして、多少リアルに近いんだけれども、ウソのネームを作ろうとして、シーブックなんか一番始めに相談して決めていきました。これで名前として聞こえるか、とか相談しながら……。

――音から入るという感じでしょうか？

僕の場合やはり昔からですね。ボキャブラリー広げてゆくってのは物凄く難しい事ですから、正直、名前考えるのは嫌です。物凄く辛いのです。

――モビルスーツの名前とかもですか？

そうです、思いつきで名前は作れないんですよ。今回はバビロン系から名前を取っている訳です。例えばバビロニア王朝の王様の名前のリストを拾ってくるんです。で、カタカナ化していって、聞こえやすいような名前に作っていく。例えば、ベルガ・ダラスなんてのはアメリカの町の名前から取ったものという気分もあるんだけど、違います。そういう風にしていきませんと、あのぜんぜん違うフィーリングの名前が出てこないんです。これはもうサンライズの中ですっとやっている事で、みんなで勝手なサウンド並べるんです。100や200は並んでしまいます。でも、音の組み合わせでは名前が作れなくなってしまったので違う文化を決めて、その中から音の再構築をして、デナン・ゾンとかデナン・ゲーとか、作っていったのです。

――それで、ちゃんと同じシリーズのように聞こえるというのも。

アレンジしてゆく作業があるわけです。で、バビロンの王様の名前、こんなの使えないよっていうのばかりあるわけです。

そういう名前を読んでいきながら、サウンドとして耳に慣らして行って、最終的に3文字とか4文字とかにはまるようにサウンドを決めていくのです。バビロンの王様の名前をある程度見て、視覚的に慣れていってからでないと組み直せません。だから辛いですよ。ロボットの名前一つ、思いつきでは作れない時代に突入したという事です。ガンダムの場合、持っている作品の歴史観は外さないように、だけど、全く新しいフィーリングの名前作っていくためには全く違う視点ってのを採用していかなければならないという事です。

――監督自身の思惑が反映されてくる所、というとやはりキャラクターのディテールになるかな、と思うんですが。

たとえば、私の印象なんですが、女の子のキャラクターが強いという気がしますが。

そうかな……それは画面ではあんまり出ません。それでいえば、あんまり女の子に肩入れしたくないって気を付けたんです。一番気を付けた作品っていうのが「エイリアン」でして、女にあそこまでのさばられてたまるかっていう部分はありました。ただ、昔から僕の中に、両性は同等、もしくは女は添え物ではないという考えがありますので、そういう意識が断片的に出ている事は事実です。アフレコをやった印象では、むしろエルム夫人やモニカというオバサンの方が強いですね。もっと若い作品にしようと思ったのに。コンテで思った以上に、そういう人達が画面の前に出てきちゃって、ちょっと困ってます。やはり自己主張がはっきりしているからでしょうね。それに対して、やはり男っていうのは、戦争でもなければ働く場所っていうのが実はわかっていない動物なんじゃないか……と実感していますので。で、シーブックというキャラクターはその辺に気を付けていて、昔のガンダムの主人公ほどには喋っちゃいませんが、そういうオバサンや強いお姉さんがいても、やっぱり僕は男の子だよ、オチンチン付いているんだよっていう気分を忘れないように演出したつもりです。それは見終った時に出るだろうという自信を持っています。

――あとサブキャラクターですね、ドロシーとかアズマですとか、設定を拝見して、そこからイメージしていたこちらの予想をいい意味で裏切るような動きですね。

それは、演出の基本に押さえました。特にTVアニメを見慣れすぎた時から、人は他

全2063カット（欠番含む）にも及ぶ、富野監督入魂のガンダムF91絵コンテ。構図・ディテールはもとより、キャラクターの心理描写に至るまで入念に書き込みがなされている。



人を、外見で決めて[illegible]りついています。それから、ファッションの方面からも外見からのハンデというものはものすごくある。何もこれはアニメの問題だけじゃなく、大人一般もそうですね。人っていうものにレッテルを貼って見る癖がついている。そういう偏見ってほど強いものじゃないんですが、物事を簡単に決めて見てしまうっていうことに対しての反発を込めてキャラクターの設定をしました。ですから、たとえば、文章上のキャラクターの性格設定からすると、ドロシーとかアズマは、キャラクター的に安彦キャラクターはOKじゃないんです。それを今回はあえてOKにしました。その事で安彦さんの方も心配してくれて「イヤ、書き直せって言ってくれれば書き直すよ」と言ってくれました。けれども、それについては、こういう外見だけども、こういうものを持っている、こういう事が出来るってキャラクターがあるでしょって、それで、そういう演出をするために絵として、外面はこれでい[illegible]言いますと、あと一つとても重要なキャラクターが抜けています。リアっていうチビちゃんがいますけれども、あの子なんかは画面と性格が一致し過ぎちゃって、実際の所失敗作に近いんですが、本当はあんまり強い子じゃないんだけれども、一生懸命ああいう風にしてるんだっていう演出をしています。

――監督としては、例えば軍人と民間人、大人と子供、どちらの方にご自分の感情としては近いと感じられますか?

僕の場合は、どちらにも近くありません。自分としては中立でありたいというか、大人でもなく子供でもなく、軍人でもなく市民でもなくっていう。表現としては否定的なんですけれども、同時に軍人の存在も認めます、子供の存在を認めると同時に親、大人の存在も認めてほしいっていう、すべての肯定になってますのでどちらにも片寄れませんね。

――時節から考えた事なんですが、今回コスモ貴族主義を実現するために、クロスボーン軍が軍事行動に出た。これが、つい最近、現実にイラクがクウェートに侵攻したという事件があった。簡単に言いきれる問題ではないんですが、そういった、理想を実現するための武力行使をドラマに取り入れられていた場合、現実に起こったものを目の当たりにした時になにか特別な感慨はありましたか?

もちろんあります。今回の現実としての湾岸戦争っていうシチュエーションには、とても困ってる部分と、やっぱりそうかって部分があります。人間の歴史というのがまた右にも左にも[illegible]めないんだなって事を痛切に感じます。そういう意味ではニュータイプというのは、そういうものを乗り越えて、戦争っていう局面を排除していける人の集団であろうという風に、そこに至るまでにはまだガンダムのようなドラマを作らざるをえないのです。現在の我々の中に、まだ解決しなければならない問題が山ほどあるんだなって事を突きつけられた訳です。そして、抗争劇があるからこそドラマが成立するって部分があるという、ある種冷たい状況論もありますので、本当はこうであってはならないんですけれど、戦争反対って口で簡単に言えない。認識としてまだ乗り越えられないものが我々の中にあるという事です。最終的には今回、ガンダムのキャプションとして採用した、『人はいつ戦争を忘れる事ができるのか』という考え方に落ち着きますし、忘れるために我々はニュータイプにならざるを得ない、なっていかなければならないんじゃないか、と。だけどその事は、民族問題、宗教問題、それから文化の違い、そういうものから発生してくるものを我々がどういう風に理解し、仲良くしていくかって問題になってくる。ところがガンダムは、すでに絶対人口の多さ自体が、人類の足かせになってる部分があるはずだという事で、スペースコロニーというシチュエーションを設定した訳ですから、その時に仲が良いだけでは、もう我々は永遠の平和を手に入れる事ができないんじゃないのかって考え方もあるわけです。そういう部分の事を今後、我々自身も死ぬまで考えていかなくてはならないし、我々だけじゃなく次の世代のために、語っていく事が実は一番大切な問題なのです。



僕は幸い政治家じゃありませんから、戦争推進に加担するっていう事も正面きって言わないし、一方で、一市民の権利として戦争反対だけ言ってればいいのかって、それほど無責任な事も言えない。

そして何よりも、今までのガンダムでそういう事をわかってくれている若い人達がたくさんいる訳ですから、そういう人達が将来本当の解決策を、現実の上でも、物語の上でも示してくれたら嬉しいなと思います。そういう気持ちで2年前に今回のF91を作り始めました。

ただのロボット物じゃなさそうだ、というのは自覚しています。もう、ガンダムっ

てのはそういう作品なのですね。先ほど言った……つまりこれがメッセージになる訳ですけど、なるべく大勢の人に観てもらいたい、それはもう、子供、大人に関わらずとっくり観ていただければ、少しはましな映画なんだよっていう事が、わかっていただけるんじゃァないかなって思ってます。

僕の悪い癖なんだけれど、一番霞にかかった言い方をすると、どこかの国会の予算委員会で、ガンダム観て欲しいなって。TV見てますと、そんな感じがします。そこまでちゃんと仕上がっていればいいんだけどっていうのが、今一番怖いところですね。

――それではあと、ガンダムがいろいろなTVシリーズとして続き、劇場版「逆襲のシャア」などのさまざまな展開をしていますけれども、この10年の間に、監督の内面で変化された所などはありますか？

それはありません。それはないという意味では自分自身成長してないと思ってる部分があります。同時に、10何年か前、3体目のロボット物がガンダムかって思いながら企画をするときの自分の、あの時の、あの年代の直感みたいなものにとても感謝しています。これは、才能とか能力論ではないんですよ。めぐり合わせだし、やっぱり直感みたいなものです。

その後10年の中で成長できなかったのは結局、一般的に作家が処女作を越える作品を書くのはとても大変だといいますけど、まったく同じ事だと思うんです。ガンダムは3本目だったかもしれないけれども、僕にとっては心理的な意味でいうと処女作だったんだろうなと思います。

僕の場合には、それで10年シリーズの仕事となって、TVになったり、映画になったり、手を変え、品を変えやらせてもらっている。それでも「よかった」って言われるというのは、これは個人の力ででっち上げられる事じゃないんですよね。そういう意味では、作品のもともと持っている力ではないかって気がしています。だからこれは、外交辞令的な言い方になってしまいますが、ガンダムっていう作品が、作らせてくれたという実感が強いですね。そういった自分の立場を手に入れる事ができた。一番初めのアイディアを手に入れたのは、第三者から見れば「富野作だろ、お前のなんだろ、だからお前に才能や運があったんだよね」って言われれば、確かにそれはそうかもしれない。けれども「うん、そうなんだ」っていうほど簡単なものじゃないですね。本当に才能があったら、もっと自分で好きに作っていける訳なんだけれども、やっぱりそれはできないし、個人の力では10年続くものなんて、絶対に出来はしないですよ。そういう意味でいうと周囲の関係会社が持ち上げてくれて出来たか、というとそれだけでもない。ファンだって流動的なものですよね。ガンダムそのものの力もあっただろうって部分もやっぱりうぬぼれとして感じます。だけど、それだけで10年もったのではなく、やっぱり今言った全部が、こういう形で時代を、ガンダムを作らせてくれた。たまたま僕はその中での中心的な立場にいる事が出来たって事なんです。



この広い意味での土壌の中には、バンダイテリトリーというものもあるだろうし、SDガンダムのように、広いマーケットの中にあったものが取り上げられたりもしましたよね。それは会社って組織がアイディアを利用したというのとも違うんです。作り始めて商品化してある分商売もできるし、それはそれで、会社としては有難いって部分はあるんだけれども、今度はSDガンダムを開発した才能に対して、それだけ商売が普及永続化していく中で彼のポジションが確立されていくわけでしょ。そういうものは僕自身の中にもあるわけですから、一個の力のみではない。だからそういう意味では、ガンダムって作品は狭い視野でいう商売上の問題は一杯あると思います。

でも、それは所詮、大人の目線からの問題であったり、商売したいからって気分だけからの大問題なのかもしれなくて、全体として見ていったときには、とても幸せなフィールドがあるのではないかと思います。だからもし、もう一度ガンダムが運を掴めるのなら、この今回のF91を出発にしてF94なり、6なりトリプルナインなり出来るような形にしたいですね。

ガンダムという作品の持っている骨格の太さとか、強さとか、アニメから生まれてきたロボット物という低俗卑俗の代名詞の番組を、支えていこうとする力があったという事です。

アニメ界なのか作品世界なのか、そういうものを支えている良識、良さのかたまりがあるのではないか、という気がします。

――ガンダムという作品では、もはやロボット物という言い方も必要ないんじゃないかと思えるのですが。

必要ないです。その事も含めて結局、このようなフィールドに自分が参加させてもらえているのは、非常に有難い事です。そうでなかったら今回の富野作品的なものは作れませんでした。

1人でとか、初回作品でこんなコンテ描いたら、手前、こんな面倒なコンテ全部書き直せって言われます。だから本当におためごかしでもなんでもなく、ガンダムフィールドが持ってるものはスゴイんです。だからトリプルナインのガンダムも夢ではない(笑)。まあ、それは半分ぐらい冗談ですが、だけどその冗談を達成したいという意気込みで、F91の企画のストーリーラインを考え始めたっていう事です。

――お忙しいところありがとうございました。

（'91年2月6日、サンライズ第2スタジオ）

SPECIAL INTERVIEW



安彦良和

YOSHIKAZU YASUHIKO

キャラクターデザイン

安彦良和（やすひこ・よしかず）1947年、北海道生まれ。虫プロ作品「さすらいの太陽」の設定助手よりデビュー。以後「機動戦士ガンダム」「アリオン」など多くの作品の作監、デザイン、監督までも手掛け、「ヴィナス戦記」「ナムジ」などのコミック界、さらに小説、イラスト各界で活動する才人である。

アニメにとっては不幸な状況があるようですね

今回F91で再びガンダムを手がけられるという事について感慨はありましたか?

そういえばZガンダムはおよび腰で（笑）ZZに関しては一切やっていませんでしたね。今回は原点に帰って設定も全く新しくという事で、結構大変でしたけど、楽しみでもありました。だいたい未だにこうやって声をかけられるっていう事大変に幸福な事ですよね。素直に考えると……。

なぜこんなにガンダムブームが長続きするのか、その理由は正直言ってよく分からないけど。武者ガンダムとか魔神ガンダム [illegible] そんなのを合わせても10年も続いているってたいなんですかね。でも、そうやって自分のやったものが長く支持され続けているっていう、その事自体はとても幸せな事であると、そう思えますね。

今回、先生お気に入りのキャラクターといえば誰でしょうか?

やはり主役の二人かな……。気に入ってるものウエイトでねえ……。シーブック、っていえば、あれはすごく健全な子ですね。昔のアムロの自閉的な性格なんかと較べてとても素直で行動的でもある。能動的だし、心優しい……。いいヤツですよ。

セシリーについてなると……。結局今回は彼女の物語ですよ。僕の当初のイメージは、悪女なのかなと思ったんですよ。何かこう悪魔的という女、そういう女ではないか……。でもそれは富野さんの意図と違ってたようで、監督は「いい女、それ」と（笑）。見た目も性格も愛する、男が惚れるいい女なんだと。それで、ああそうか、と思ってね。本当のヒロインなんだなと。でも、そういうの描くのって結構難しいんですよ。この程度か、もっといい女じゃないかなんて言われるし（笑）。

今回の話、女性が強いんだよね。強い女が一杯出て来る。セシリー以下ね。ただ富野監督、そのあたりは意識してると思うよ。「女の時代」っていう認識をどこかに持ってるはずだと思いますよ。そのへんはしたたかに計算出来る人だから。今回ちょっと残念なのは設定で分かっている事ね。昔の [illegible]



ところでクロスボーンってのはどうもね。強力な軍隊とか持ってて、突然現れるでしょ。どうしてそうまでなったか、世界を二分するほどの力を持つようになったかって事が説明されていない。ノベルとかムックとかでフォローしてくれるからいいというのは駄目だと思うんだ。甘えなんですよ。映画観る奴は当然ムックの一冊位読んでいるだろうというのではね。映画はやはり一本の映画でしかないんだからそれ観た人がちゃんと分からなくちゃ。いつごろからかそういう悪い傾向が出来ちゃったんだな。アニメ界に。でもまあムズカしいですよ。映画のプロットつくるのも、それからPART2作るのもね。ボクもいろいろ経験しててその辺っていうのは分かるけどね。周りは無責任にガタガタ言いやがるって……(笑)。

——最近のアニメーション作品について感想などありましたら……。

最近の……TVアニメはね、全然見てないんですよ。だから分からない。何がどうなのか。で、OVAについてはね、いろいろあるんだけど。どうも全体に趣味に走りすぎてるなあってね。絵的なレベルは本当に進歩しましたね。若い人が実に達者に描く。ま、描くスピードは遅いけどね(笑)。けど、なんかすごく薄っぺらなものになってる。絵的なインパクトとかディテールの描き方は非常に進歩して枚数もかけて劇場映画なみだと言ってそれを売りにしたりして。でも観終って心が寒くなってしまう。好きな人間が一万人いれば一万本売れる。それでいいや、みたいな発想があるでしょ。だからマニアックでいい。逆に言うとマニアックでないと売れない。だから視野の狭い人間を総称してマニアックなんて言われたりするんです。宮崎ナニガシじゃないですけどね、特撮マニアやロリコンであってもアニメマニアだと。でも、そう言われたって仕方ないんですよ。事実そういう傾向はあるし、アニメ観てる方も創る方も心が貧しくなってるから。基本的にアニメ屋ってね、そんな人間的に幅広い人っていないですよ。これ問題ある言い方だけどね。要するに創れりゃ、描けりゃ幸せみたいな人が多いから。テーマとか何とか、元々そんな事あまり考えてないですよ。でも昔は仕事少なかったから、TV、映画、それだけでしょ。なかなか企画通ったりしませんよ。だから好きじゃなきゃやれなかったし、それが結果的にある意味では良かった。薄っぺらなとこ見せなくて済んだから。でもビデオとかでどんどんモノが創れるようになってそれが露出するようになったんだなあ。薄っぺらでもマニア向けでもなんでも出来て、それがしかも受け入れられていく。そういう現状って大変不幸なような気もしますね。

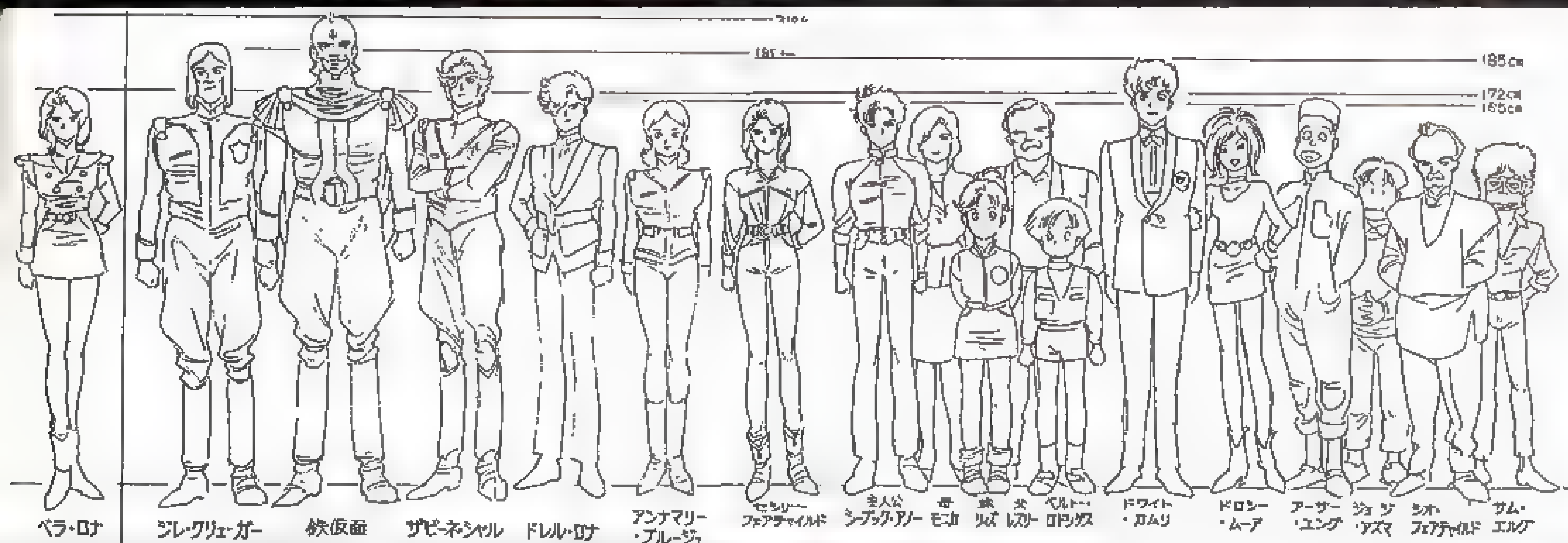


——そういう意味で映画の持つ意味は大きいと……。

そうですよ。お客さんの数が違うでしょ。まず百万人呼びなさいって始まるんですよ。今度のガンダムなんかだと二百万・三百万ってハナシでしょうね。それ位を狙えという事です。そうなるとマニアだけ来てくれればってわけにならない。自然に創り手の責任みたいなものが生まれるはずなんです。親子連れで来るんだとか、固い椅子に二時間も座って貰うんだとかね。

——やりがいが違うという事ですね。

違うはずですよ。違わなくちゃおかしい。製作発表の時にね「マニアックなもの創って下さい」なんてぬけぬけと発言していた



安彦氏が今回F91用に描きおろした、個性豊かなキャラクターたち。これらの他に脇役、通行人等を含むと総数はなんと100人を超える。



人いたけど、ああいうのが問題なんです。結果的にマニアックになるとか、マニアが観ても楽しいとか、そういうのならいいけど。最初のガンダムだってそうでしょ。マニア的に観りゃそりゃひどいものでしたよ。

——先生はこの所アニメーションの世界を離れて仕事をなさっているようですね。

幸いな事に今マンガの方でとても恵まれてるんです。手ごたえ感じてるっていうか。去年は賞なんか貰っちゃったりしたし。

現在描いているのは二本共ひょっとするとライフワークになるかな?なんていう感じですね。

両方ともアニメ的要素なんか全然ないし、片方の「ナムジ」っていう古代史本文のは描き下ろしの単行本だからあまり巷で目立たないみたいだけど。買ってください。

——小説も描かれてますね。

小説世代なんです。文字が何か描きたいっていう欲求がすごくある。だから御好意に甘えて書かせていただいてます。これも結構楽しい。

——アニメの仕事でいろいろやってこられて、これまでで一番手ごたえを感じたものは…。

やはりガンダムかなあ。拙いながらも『思い』はあったんですよ。手不足で、スタッフも馴れてなくて……。でもそれを補うものがあったんじゃないかな。自分も苦労したし。そういうのがあったから10年も支持されてきたんだろうって思いたいし。その点今回のはね。設定がすごいでしょ。だから少し心配なんですよ。それを描く方にばかりエネルギーが行ってしまわないかなあと思うんです。大河原さんのメカにしても美術設定にしても、あれ大変ですよ。設定書見るだけで疲れる。

——アニメーションの本質とはちょっと違うのではないかと?

本質というかね。大河原さんもいってるでしょ。ちょっと簡単に描くと最近は若い人におこられるって。挑発されるんですよ。演出もそうでしょ。だからすごいカットとか作るんです。これでもか、どうだ、さあ描いてみろ!(笑)。

——アニメーションは共同作業ですからね。



そうですよ。でもそこがあんまり良く判らない人が多い。原画でいうとその後動画さんがスクリーンに描いて中入れて、彩色、撮影、そしてようやくフィルムになるわけでしょ。2・3日前に自分が原画あげたカットがラッシュ見ると、「おい、色がついてない!」(笑)。そういう原画さんとかいるんですよ本当に。あ、それから作監でね、直すでしょ。原画捨てちゃう事もよくある。それにも気付かない(笑)。自分だけ目立とうとかいう人多いですよ。「アニメーターとしてデビュー」なんて言う人がいる(笑)。考えられないですよ僕なんかには。アニメーターが個人的にスターになるなんておかしいんです。その意味では僕なんかが変に一時期目立って、それで誤解招いたかなとも思いますけどね。アニメーターが思いあがるようになったんですね。もともと自制の効かない人が多いからおだてられるとすぐその気になる。また、すごいカット描いたぞって言ったって半月もかけりゃそりゃ仕様がないんで、食っていけないんですよ。だったら親に仕送りして貰うと(笑)。何か変なんですよ。与えられた仕事が終るか終らないかとかね、算術計算なんですけれどそれが出来ないとか……。

——最後にもう一度F91について一言お願いします。

今度はキャラデザだけの脇役って事で、あまり突っ込んだ事は言えない。でも人間関係の展開とか物語の深まりとか、これからって気もするんです。

やはり映画一本ではって所があるみたいですね。だから消化不良で終らないように、また汎く支持されてF92・93と続いていく位だといいなとは思いますけれどね。

(91年2月14日・西所沢にて)



大河原邦男

KUNIO OKAWARA

メカニカルデザイン

大河原邦男（おおかわら・くにお）1957年、東京都稲城市生まれ。東京造形大学卒。'72年に竜の子プロ美術部門に入社し、「科学忍者隊ガッチャマン」からメカデザインの仕事に携わり、「ヤッターマン」等の傑作デザインを生む。竜の子プロ退社後も「機動戦士ガンダム」「装甲騎兵ボトムズ」等、第一線で活躍中

これから10年のガンダムを、と考えてデザインしました

——今回のガンダムの仕事の話が来た時、何か特別な感慨はありましたか？

最初に思ったのは、果して今の時代に合ったデザインが出来るかなぁという事でした。今までとは違った一つの区切りになる作品にしたいという事で。そうすると、まあ、昔のデザイナーがいれば、ある程度方向転換しても誰からも文句出ない（笑）。たからいいのかなと。当初は昔のガンダムを今風にデザインしたらどうなるかなっていう部分でデザインしたんです。確かに形[illegible]これから10年を考えた時、ガンダムはどういう物になっていくかを考えようという事で。それで、大幅な変更をしたものと昔のままのものを考えました。

当時バンダイで話があって、2番目の案、10年の総決算の方をF90にしようという事になったので、結局、今後10年を考えた方の物にしようという事になりました。

——最近のお仕事ではコミカルな路線の物が多かったようですが？

いや、全部同時にやっています。こういうガンダムのようにヒーロー的な要素を持ったロボット物、一応世間ではリアル物といっている……だけではメカデザイナーという職業は成立しないのでね。ロボットたけやっている様な印象を受けるでしょうが、確かに大きな割合を占めてはいますが、一部なんですよ。全てのジャンルをカバー出来ないと。例えば、メルヘンチックな作品ならそれに合うものを考えなきゃいけない。今回は違うジャンルのものを並行してやっていたので、お互いいろいろな所で刺激しあって出来ましたね。

——打ち合せを繰り返す中で、変更されていった事などありますか？

いや、それほど打ち合せはしていないんですよ。現実に作業に入る段階では殆ど会っていないですね。ラフ出しとか、イメージ固めで3回ほど会った位で。あとはそのまま実際の作業に入りました。

——監督の要望と、大河原先生の間でギャップがあったり、それを埋めていく間の

エピソードはありましたか?

今回はまず、シナリオ・プロットの段階でどんなMSがいいか、まず、いろいろと出してくれ、と。その段階でこちらの提示した部分で依存がなかったので、敵方のMSに関しては意外にスンナリと決まったんです。あとはいろいろ描いた物にこのMSとこれの足を付け替えようとか、コピーの切り貼りで作った部分がかなりありましたね。敵方が決まるのはずっと早かったです。

――一番難航した部分はどこでしょう?

結局、ジオン軍に替わる、クロスボーン・バンガードという新しい組織のMSコンセプトを作るまでの段階が一番大変でしたが、特徴的な所を押さえてしまえば、あとは一気でした。

とにかく、ジオン軍の特徴であったモノアイはもう使えない、そうすると顔の印象はゴーグルタイプにしよう、という事、あとは、全体のシルエットは中世風、貴族風という部分――これは押さえなくてはイカン、という2つの方針が決定するまで、という事ですね。ただ、他の作品の作業が3本くらい重なってしまって、それとの時間配分



――ひとつの仕事が終わる毎に次々と段階的に来ればいいんですが、不思議な事に、ダブッちゃうんですよねえ(笑)。だからもう、毎日毎日3時、4時というのは当り前でしたね。

――最初のガンダムの頃と、現在、F91を担当されるようになって、ファンの人の意識がどう変わって来たとか、大河原先生自身の中で意識的に変わって来たという事は?

表面的に言うと、僕のモビルスーツは全体的に太いシルエット、ボリュームがあるというか、その辺がガンダムの流れで段々細身に、八頭身位になって……。それが若者の求めるものなら、その辺のスマートさも追いかけて見ようという気持ちはあります。これはガンダムに限らず、この頃のお客さんをターゲットにしたものについては、スリムに持って行こうとは思います。

それと、今回、劇場用として始まった物のデザインは初めてなんで、当初はかなりアニメーターが描き易いようにデザインしたんですよ。そうしたら、線を増やしてくれ、と言われまして。こういうのは今まで18年間のうちで初めての事ですね。設定製作の方で責任を持って線を減らしますから、と。僕の段階では目一杯線を入れてくれ、という依頼でした。

結構、アニメーターの苦労を考えてないようなオーダーですねえ(笑)。

そうですね。あるものを減らして、目一杯の設定をアニメーターに渡さないというのであれば、アニメーターもそれでいいと思うんですが、全部渡してしまった場合、やはり書き込みたい所もありますのでね。その辺のばらつきが出て来ないかが心配だった様ですね。

――模型はかなりいい出来ですね。

良く出来てます。最初の1/144のガンプラに比べて一回り小さいのに。当初は17.8メートルという大きさだったんですが、途中から変えたんですよ。小さくしたい、という事で。その出発点としては頭の所にパイロットが立ったときの一番気持ちいい絵を作るためには何メートルにしたらいいかというところから始まったんです。技術が発達した場合、工業製品というものはスペックを押さえた上で小型化されるんではないか、という部分で。まあ始まりとしては、頭とパイロットの対比から15メートルにしたい、という事になったんです。これは、もう作画に入っている時にそうしたんだから、バンダイさんの方で、どこにも大きさに関しては発表していない、という事で、急遽全部差し替えになったんです。

――コロニーの中でMS以外のこまごまとした設定は、どういう感じで取り組まれましたか?

大体自分の趣味でやっていますね(笑)。ある程度ラフを出してくれって言うのは来るんだけれど、まあ、絵コンテで富野さんなら、こんな感じになるだろうっていう事は……一応、付き合いは長いですからね。



――比較的自由にやってらしたという訳ですね。

そうですね。今回はみんな自由にやっているんじゃないですか(笑)。

いちばん難しかったのはコロニーにペンキを塗るロボットですね。あれはリテイクが何回か出まして。富野監督のイメージがかなりしっかりしていたので、こうじゃないよという事で3〜4回書き直ししたんじゃないかな(笑)。普通だったら何でもいいよ、と言う事になるんだけど、あれで結構時間がかかりましたね。

――そういったとき、富野監督との意見交換のやり方と言うのは……?

お手紙形式ね。ファックスで送ったり。実際に会うと、お互い言いたい事も言えない事もありますので。手紙だとかなりキビシイ事も書けるんじゃないですか?(笑)。まあ、もう慣れていますからね。

――富野監督の要求とかが、昔と変わって来たという事はありませんでしたか。

今回はないですよ、本当に。勝手にやったと言う感じです。スポンサーにも一回し



か会った事がないし、直してくれ、と言われたのは肩の羽をなくしてくれという事があったんですが、富野さんからはこれがなくなると特徴がなくなるし、付いていればそれなりに使ってみせるから、という事で残す事になりました。

——ガンダムの口についても、今回特徴的だと思いますが……。

ガンダムで今までやっていない部分——タブーの部分、たとえばガンダムに口があるとかですね。普通は冗談だろうっていいますよね。そこを敢えてやってみようと。それなりに合うデザインが出来なければやめればいいじゃないか、出来るところは全部やってみよう、という事でね。クロスボーンの方は、旗差し竿——戦国時代の。自分の国とか部隊のマークというのはやはりあるんじゃないかという事で、この時代に合った差し竿はどんなものか、でチャレンジしてみたと。ある程度いろんなところからアイデアをもらった部分を一応設定として上げ、使う使わないはそれ以後の問題としてね。富野さんは結局全部使ってしまいましたけど。

顔についても、ちょっとした雑談の中から「じゃあちょっと描いてみましょうか」という、軽い感じだったんですね。ガンダムの口にしても、次に若いデザイナーが、或いは僕がやるかもしれないけれど、規制が少し減って来るので、その点はやり易くなるんじゃないかな。あと、どんな体にしても、誰がやろうがカラーリングとか頭の額あたり、顔だけ押さえて置けば体がどう変わろうが、それでガンダムだって言えばみんな納得しちゃいます(笑)。

——デザインを拝見したときは、若手の方が手がけられたのかと思った程でしたが。

今までの若者のデザインは頭に入っていますし、そういう影響は結構入っていると思いますね。新鮮だとか若返ったとか言われても、そうでないと生きて行けませんので(笑)。やはり若い人のいいところというのは勉強しなければダメですね。

——「Z」「ZZ」や「逆襲のシャア」には、先生は関わっておられない訳ですが、その当時他の方が作ったガンダムをご覧になってどう感じられましたか?

かわいそうだと思いますね。それなりにガンダムじゃなければいけないし、今までの流れがある中で若いデザイナーが、急に変えると言うのは多分勇気がいる事だし、確かにかわいそうだな、と。だから、あの程度なのかな、とも。せっかくガンダムという作品なんだから、もう少しゲリラ的に自分の方向にグッと持って行くとかね。でも、やっぱり一デザイナーでは出来ないのかなあ。ファンがついている部分もあるしね。だけどそれなりに僕が持っていなかった部分が入っていたりするし。こういうセンスもあるのか、というところではずいぶん勉強させてもらっていますね。

——今回の作品は、新シリーズのプロローグ風な感じで終っていますが……。

そうですね。そのつもりでみんなやっていますから、ここからまた若い感性が入れば、また面白いものが出来て来るかな、というのはありますね。

——あるいは大河原先生の新たな展開もありうるのではと……?

そうですね。92、93とか、毎年は辛いですけど(笑)。2年毎位なら、新しい物、時代にあった物を作れるのではないかと思うんですけどね。これに入るときはもう出来ないと思っていたんですよ。ガンダムの派手な部分っていうのはみんなが大体使っているんですよね。今回もこれだけだったらちょっと寂しい、という事でヴェスバーを付けたんですけど。

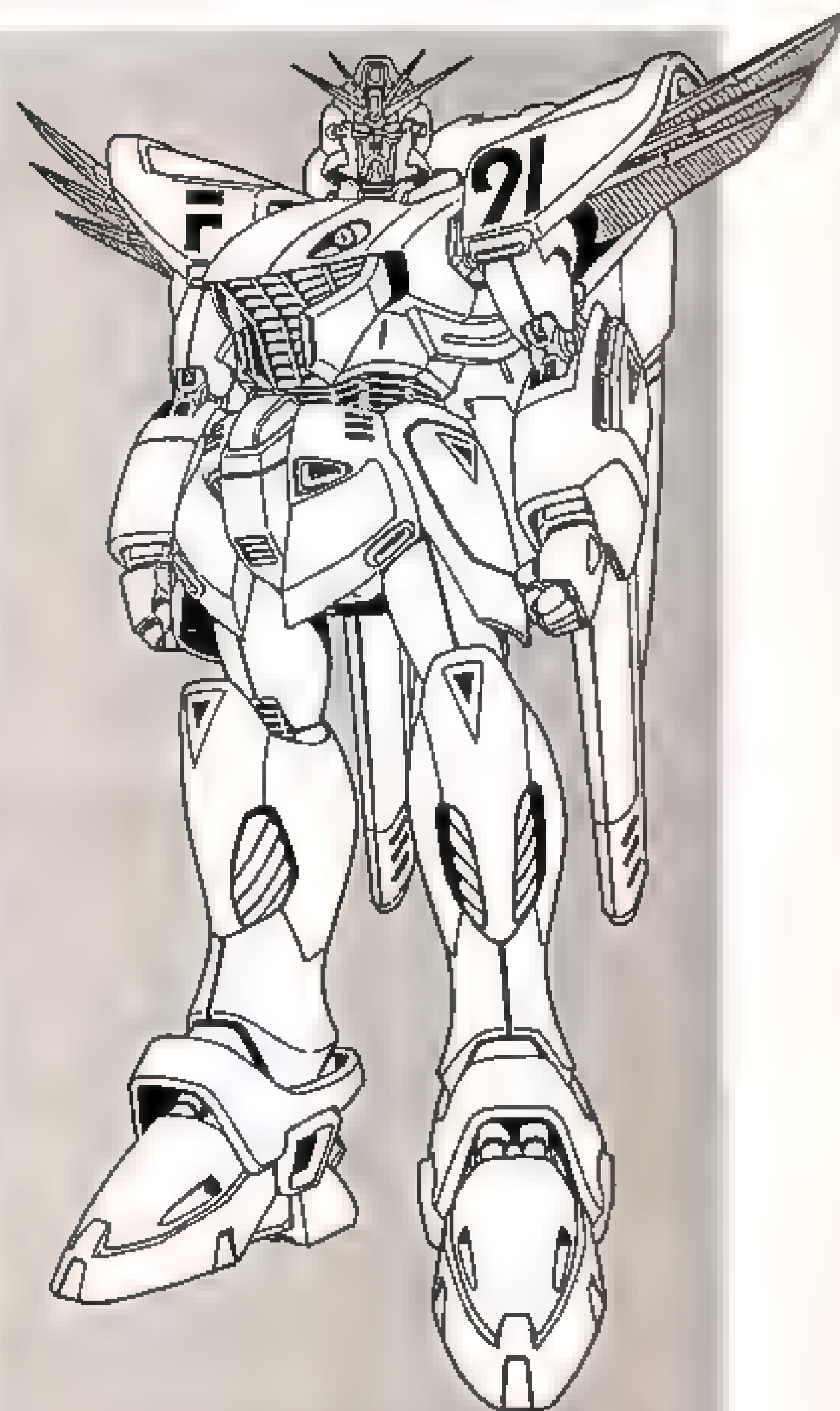
——あれは大河原先生のアイディアだったんですか?

そうです。はじめはただ、ああいうシルエットにしたいと。それから、ああ、あれを前に回せば銃になるな、というのがあったので。模型でも忠実に再現しているし、いろいろなポーズも取れる。比較的簡単にシルエットを変える事が出来たな、思わぬところでいい結果が出たと思っています。

——では、最後に、この作品を劇場に見に来る人に、メッセージをお願いします。

見所は一杯あります。我々旧スタッフはアニメーション界に入って、安彦さんにしても、富野さんにしても20年を超えているベテランですから。そういった連中が真剣になって作った部分を見ていただきたいですね。これだけの映像が出来るんだ、というのは絶対出ていると思うし。メカに関しても、ディテールで付いている変わった物は全てアニメーションの中で使っていますので。あと、今までの作品より映像的に新しい、ビームシールドとか、その他映像でしか表現出来ない部分というのは、沢山入っています。映像のクオリティーとしては、かなり高いものがあると思いますよ。

(91年2月13日　大河原氏宅にて)



シンプルで美しいライン。胸の部分の圧倒的なボリュームに加え、ヴェスバーのスタイリッシュかつ力強いシルエットが印象的な現代最強の"ガンダム"である。

GUNDAM FORMULA 91

ILLUST ESSAY

F91イラストエッセイ

最初のT.Vシリーズが始まったのが79年。それから、すでに12年が経過した。その間に Z、ZZ そして劇場版、オリジナル 逆襲のシャア など様々な展開を見せたガンダムシリーズ。第一作放映当時に注目していた世代の業界人4名が書き下ろした、今回全く新しい展開を見せる F91 に対しての期待(?)を込めたイラストエッセイ!

機動戦士ガンダムF91

by 中原れい

サイバーコミックで連載してたガンダムF-90もコミックが出るんでこちらの方もヨロシク!!

やっぱガンダム！富野さん!! なんだかんだと言ってても
いざとなると ああっ！自分は富野ファンなんだ!!
と目覚めさせられちゃうよネ
ガンダムって仕事をしていても ずっと
ファンになれちゃうんだよな

ケッコー期待しているんだ!!
早く見たいゾ～!!

F-91の音楽もなかなか良いんですよ!!
全編"スターウオーズ"てな感じで！
特に"鉄仮面カロッゾ"。
聞いているとゾクゾクしてくる
思わず自分で呼吸音出ししてしまうっ!!

やっぱり森口博子だよね

"ETERNAL WIND"
森口のデビュー以来2曲目のガンダムの曲なんだけど
やっぱり森口はうまいね！
最近の曲の中では一番良いんでは？本人もノッてるのが一発で判るもんな～～!!



REI NAKAHARA

中原れい

小社刊サイバーコミックスに「機動戦士ガンダムF90」を連載。TVアニメーション「NG騎士ラムネ&40」のメカデザインも有名



安永航一郎

KOUICHIRŌU YASUNAGA

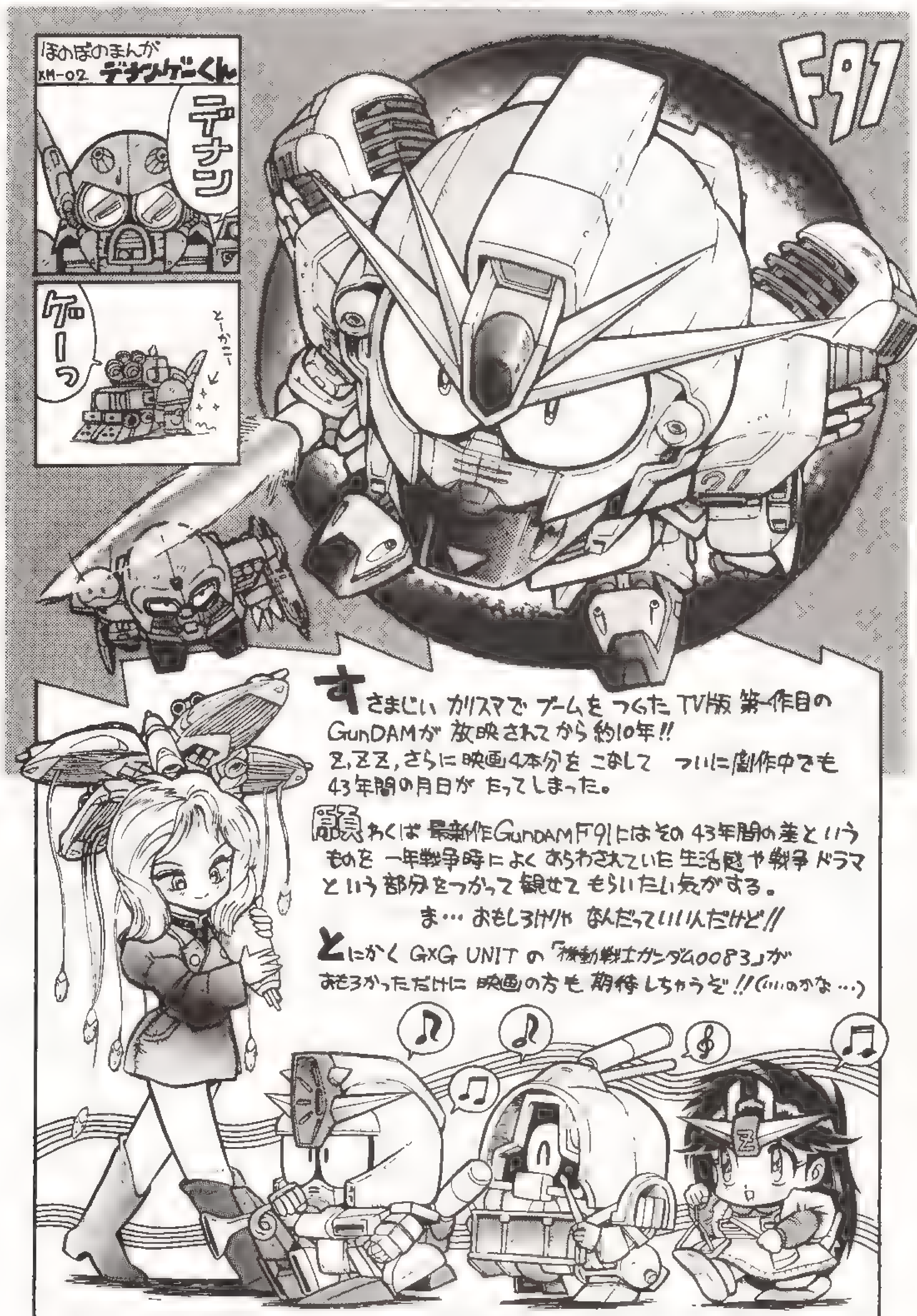
「県立地球防衛軍」「巨乳ハンター」などのギャグコミックで人気。第一シリーズの「機動戦士ガンダム」ファンであり、強烈なパロディギャグ作品も執筆している



HIROYUKI HATAIKE

幡池裕行

「青の騎士ベルゼルガ物語」のイラストでデビュー。SF ファタジーノベルのイラストで人気が高い。「逆襲のシャア」では、イメージボードに参加している



小出 拓

TAKU KOIDE

小社刊「SDクラブ」に連載中のガンダムシリーズMSのデフォルメキャラコミック「ダブルゼータくんここにあり」が人気。単行本も発売中！



話／サンライズ企画室「F91」設定制作
井上幸一氏

ANOTHER STORIES OF F91

ガンダムF91 製作サイドストーリー

文字通りの『共同作業』であるアニメーション映画の製作。劇場で我々の目に触れる見事な作品は、大勢のスタッフの手による、多くの試行錯誤、そしてたゆまぬ努力の結晶なのだ！　完成に至るまでには、そこに本編とは別のドラマが存在したと言っても過言ではない。ここに、サンライズ企画室・F91設定製作の井上氏談による、製作過程での様々な興味深いエピソードを、時間を追って紹介する

■89年2月 新しい"ガンダム"始動！

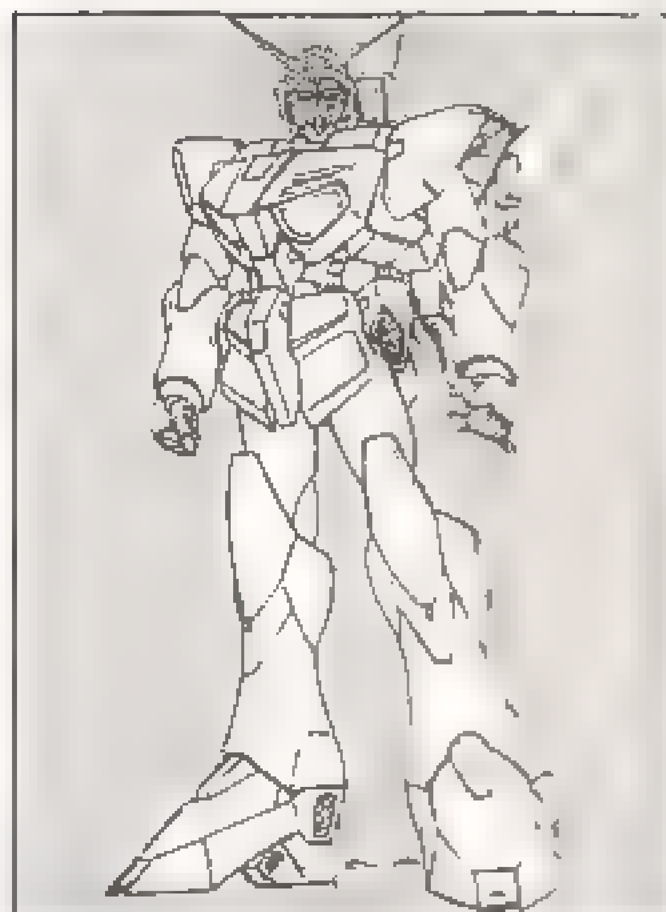
平成元年にきりかわった辺りから、次に来るガンダムは何だろうと開発がスタート。F91に関しては企画室に残っている最初のラフには平成ガンダムという名前が付いています。そしてメインの流れを汲むガンダムではありますが監督との基本設定作業とは別に、プレ企画段階、メカ(MSのみ)と言う形で原案段階でデザイン作業を開始したのが平成元年、1989年の2月です。

アニメーションは普通、映画かTVか、またいつからなのかが想定された時に、初めて正式に企画書面が起きます。今回はその前の段階が、結構長くかかりました。前回の「逆襲のシャア」から一年間を経た、89年の4月からデザイン作業が開始された訳です。

まずは、『逆襲のシャア』のフィンファンネルに対し、今回は何を売りにしようかと……。まず悩みが。メカニックデザインは誰にするかという問題を含めて、しばらく試行錯誤の段階がありました。

今回は全然違う時代と舞台になる事が確定したの4月頃。となると、全く新しいモビルスーツ（以後MS）観を築かなきゃいけない。その辺りを考慮してやはりメカは大河原さん、キャラクターは安彦さんだろうという話がほぼ同時に出て来ました。そして、さらに監督を交えた具体的なミーティングへと突入していきます。

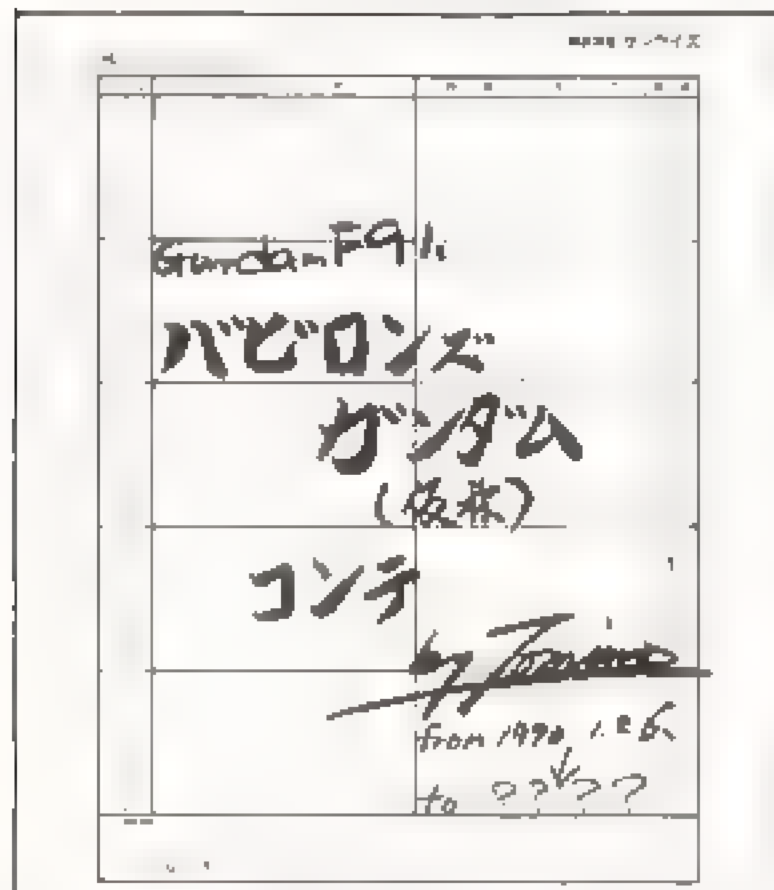
5月に入った段階でも、これが映画かTVか分からない。という状況下で企画作業は具体化へ向けての段階へと入ります。その頃は可能性として90年4月、つまり翌年の4月にはTVになるかもしれない、という可能性もありました。



初期のデザインの「平成ガンダム」(石垣氏)

本来、映画では新しい世界観や敵、キャラクター等、それら全てを展開していくのは非常に困難な作業になります。とりあえずは監督からメモで出て来た文章をもとに、またメモを作って行くといった作業が続きます。

8月まで続いたこの作業の間、「今まで10年来たんだから、10年持つ物にしようよ」と、グランドプロデューサーの山浦社長の希望が出て来る。簡単に言いますよね（笑）。でも会議を続けるうちに、監督から「これで10年持つぞ」というアイディアが提出されました。それが貴族主義であり、それにまつわるクロスボーン・バンガード、そしてコスモ・バビロニアという世界観。そこまで来て、初めてこの企画が具体性を持って来ました。



コンテの初期タイトルはこう呼ばれていた

この頃もうシーブックという主人公の名前、ベラという名前も出来上がっています。

よく、企画書が出来るまでが企画作業だと考えがちなんですが、今回のガンダムでは企画作業そのものがストーリー設定の作業と言う事もあり、結構この段階に時間を取られています。これは富野監督から出て来るストーリーラインがそのまま企画として方向が合っているかを含めての、それぞれをお互いつつきあうようなやりとりでの作業進行になっていったからです。

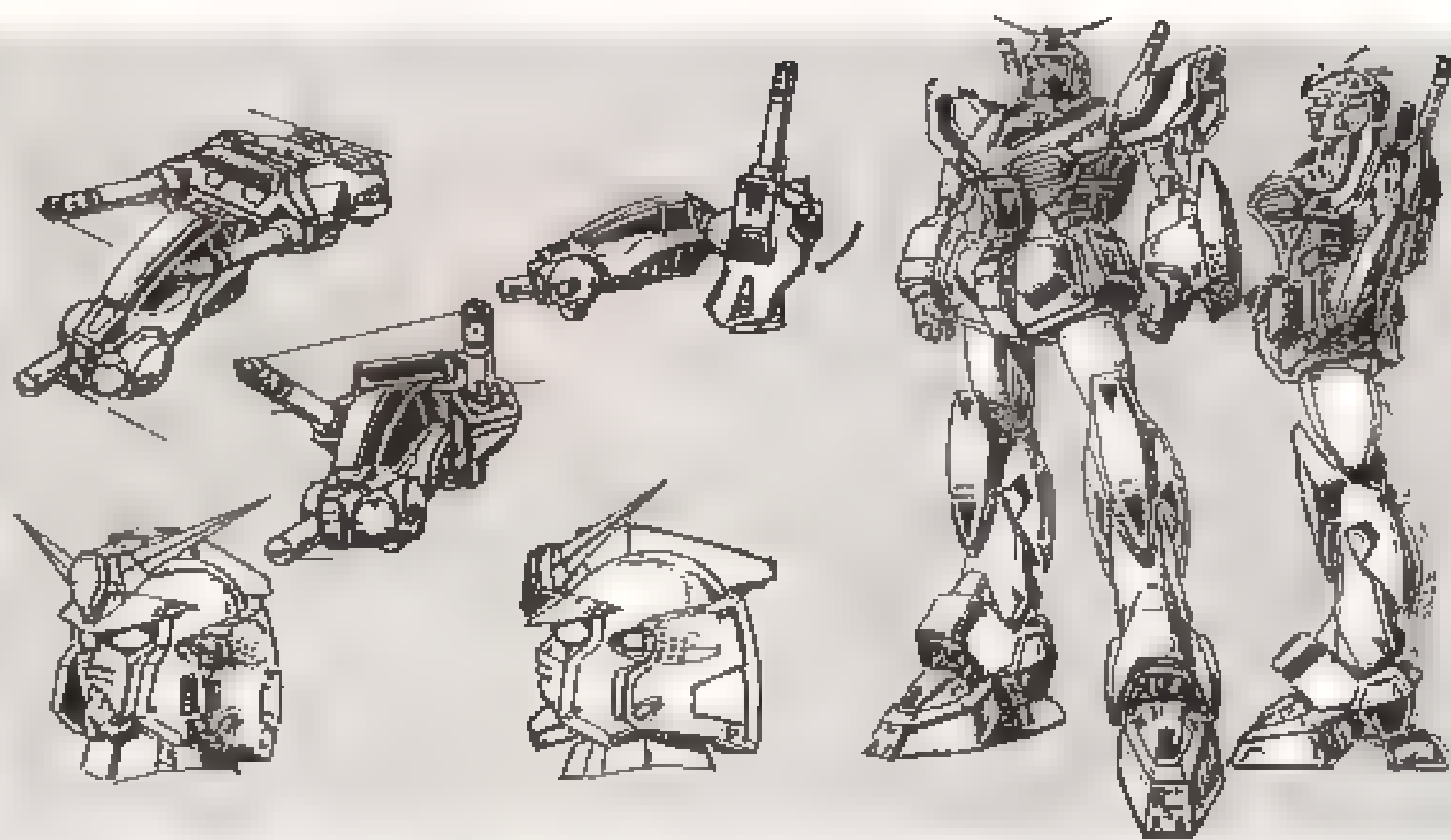
そして、もし来年4月TVシリーズ予定だったら9月には設定が上がっていなければ、という話になりメカの作業になだれ込みます。

メカに関しては、幾人かのデザイナーさんを押し退けて、大河原さんに決まっていました。それは今回が新シリーズの第一章であるという事も含めて、その時代のベースになるデザインを描いてもらおうという事からでした。

ところが、その頃大河原さんは合体変形の別作品をやった直後で、フォルムが全体的に太ってしまうんです。そこで、ガンダムが正常に進化し、より人間に近くなったと仮定して、人間のプロポーションを念頭に置いた上で、と再発注する事になりました。

筋肉質で逞しいタイプ。ただし、シュワルツェネッガーじゃなくて、今回はスタローンかジャッキーチェンでお願いしたい……と。そこで大河原さんから「最近の車のきれいなラインを使ってガンダムを描き

ましょう」と、上がって来たガンダムが、すごくスタイリッシュだったのです。


車のラインをイメージしたデザイン。このころはコア・ファイターも想定されていた(大河氏)

その時はまだ、F91という名前ではありません。初めはただの「新ガンダム」と呼ばれていました。

キャラクターに関しても様々な問題がありました。とにかく登場人物が異常に多い。これだけ多くの人物を描き分けられ、しかも魅力的に見せてくれる人、という事で安彦さんに決まった訳です。

安彦さんと最初のミーティングがあったのが1989年の8月頃で、「話作るのにからめてくれるなら」と、参加して下さいました。奇しくもここに旧スタッフが3人揃ったという訳です。

やがて9月になりTVか劇場か決まらないうちに、TVの場合のスタンバイをしろとのグランドプロデューサーのお言葉。

とりあえず作業に入ろうという事でミーティングは続きました。しかし、時間は過ぎていくのに決定が出ません。

この段階で一度TVシリーズとしての企画書を書いています。ガンダムF91。登場人物も中身もほとんど同じ物です。

10月に入ると、もう無理。4月TVなんて出来ません。やはり映画でいこう、と結論が出たのが10月の中旬でした。そこからおおわらわで映画版企画書のまとめが始まります。そこまでにはシナリオこそ完成していませんが、プロットとして、一つの話が監督から提示されていました。セシリー（そのころはまだベラ・ロマ）とシーブックの物語です。

時間はちょっと前後しますが、7月頃に監督から提示されたこの物語、ワープロギッシリで20枚位の大作……。これをもとに、シリーズ構成を作ろうと8月からシナリオライターの伊東恒久さんが参加。伊東さんにはTVの場合はシリーズ構成を、劇場の場合はシナリオをという話で、スタッフに参加して頂いていました。

今となっては、この時に書かれた物が、劇場版の第一次プロットになる訳です。

その第一次プロット。13話までのシリーズ構成案が出たのが10月。ところが、TVじゃなくなってしまったからさあ大変。その段階では、ラストにベラはあくまでもシーブックと敵対したまま、向こうにいる筈だったんです。でも映画なら、ラストはハッピーエンドにしなければ、それには彼女が戻って来るしかない。「なんとかする」って富野監督が言った。じゃあ、という事で13話までのプロットに、ラストを監督がいじったりメモつけたりして……。

それをもとにして、サンライズの会議室で安彦さんや大河原さんも加わりミーティングを重ねて、細かい所を直したり、キャラクターを詰めていったりして……。そして最後は伊東さんに……。10月の末、11月の末まで、というハードなスケジュールで、シナリオ第一稿に突入しました。

ところが12月になってもまだ来ない。「何とか今月中には。師走ってのは忙しいですから（笑）」。上がらない。半分だけは、が始まる。取りあえずもらって来て、それを参考に、キャラクターの作業が始まりました。監督の方からもすかさずメモが出て来る。全体に渡ってこれだけあれば足りると思うけど、とリスト表。キャラクター総勢、主要なものだけでも40何人。メカ敵味方MS合わせてその段階でも最低10体位はありました。船もあり、名前も決まっていました。

主要メンバーは全員作業を同時にしていました。伊東さんのシナリオが来るのと並行作業で監督はイメージスケッチにも入っています。大河原さんは他のMSから船からラフに一気に入って行っています。

そして、安彦さんには、キャラクターを描いて下さいとお願いすると、このマンガ原稿あがったらね、という感じで（笑）……でも描いてくれます。

富野監督も月に一回連載がある。大河原さんもエクスカイザーの作業を並行してやっていたので、その間をこちらは飛び交いながらその前にこれを、と各スタジオと交渉して時間をもらったり……（笑）。一応シナリオの初稿は上がり、直しはせめて12月のクリスマスプレゼントに下さいって話が出て来たり（笑）。でも、富野監督も「お年玉になるよ」ってこっそり言って来る。

やっぱりそうなりました。で、年が明けて、メカは一通り、キャラクターも出てきたところで映画版の公式企画書作りにかかります。バンダイさんや松竹さんに持っていったり。一応あちこちに全部回します。普通僕なんか企画書が出来ると半分終わったような気になるんですが、とんでもない。

第2稿に入っているシナリオはなにがなんでも1月中には直しを終わらせて下さい……とかいっているうちに2月に入ってしまいます。監督が、頭の方だけもらってチェックして、「これなら、コンテ描けるよ」って……。

まあとにかくコンテは一応上がってから……とは言ってもスケジュールは迫って来るし……。とりあえず監督はイメージスケッチを描き始めていたのでそれをシナリオライターに持って行って、いじめる訳です（笑）。

イメージスケッチは大河原さんにも持って行く。「あ、今回は結構リアルっぽいね」とか。そこら辺をもとにしてみなさんの作業は続きます。

■幻の企画!? 3Dのコロニー

2月に入ってから、具体的に映像化する為の方法論が必要になって来た。前はコロニーにCGを使った。今回は立体を使えたら面白い。実写合成でやってみようかと言う意見も。……でもそれはまわりに誤解を

与えるかもしれない。「ガンダム遂に実写か?」なんてどこかに出たら?「そうなったら、どこかが金出してくれたらいいじゃないか」とかプロデューサーは言います(笑)。

では、使うという前提ではなくあくまでもテストしましょう、という事に。

実際のコロニーがどんな比率で出来ていて、実際に回ったらどの位のスピードなのか。コロニーに近づいたMSはどの位の大きさなのか、全てが分かりますから。

そこへ中川制作プロデューサーから、「製作費ゆとりないよ」って話が(笑)。

そこでグランドプロデューサーから、「サンライズが作るんだ! 企画費で落とせ」と。最終的に実は製作費に組み込まれてしまってるんだけど(笑)。そこで一気にGOが入った。で、モデリングチーム、MAX FACTORYにガンダムのコロニー作る気ある? と聞くと、向こうは「どの位の?」全長6M位ってのは?「実際に撮影して特撮みたいに見える物だったら、40cmで十分です」という話なので、じゃあ、とお願いして。そのくせコロニーのアップ図も欲しいので、2つ作ってくださいと。この話を持ち込んだのが12月。

最初は1月20日完成予定が28日まで延びて。作る段階でもいろいろありましたね。

立体を作るのは、どういう風にしたら参考になるか。普通に作ったらMSが実はチリ位にしかならない。デコボコをつけた物と、ただの溝切った物、ただのプリントした物の3つのパターンを入れる事になったりして……。ついに立体は出来上がり早速、調布の東京現像所に持ち込みます。そこのMAC ーというモーションコントロールカメラを使ってテストしてくれる事になったんです。

その頃には美術監督は『ZZ』から『逆襲のシャア』、そして『ポケットの中の戦争』とずっとやって来た池田さんが参加していました。

池田さんと富野監督の呼吸の合い具合は見事なんです。「この辺のガラス破ったりして出入りするけどどうでしょう?」とか、「こういうフレーム構造なんじゃない?」といった具合に監督が何か思いつく。で、メモを書くと、池田さんが「じゃあこれでどうです」「うん、いいねえ」って感じで。ある日、池田さんが「こんな物作ったんだよ」といって巻物を渡してくれたんです。とある写真集を参考にして作った、コロニーの航空写真なんです。コロニーの一つの大陸、あれは陸地が川をはさんで、あれが3つずつ、交互に並んでいる。それを延ばすと全長40km、幅1.5kmの陸地がある訳です。面白いですよ、妙に横に細長い。外の半球分があるから、実際は6km引いて34kmの長さ。で、山岳部から始まってずっと山の手、一般商業地区、住宅地、学校、文教地区、全部入っている。道路がどう走っていて、それぞれがどう繋がっているのか、全部判る図になっています。これがそのまま、MAX FACTORYへ預けられました。

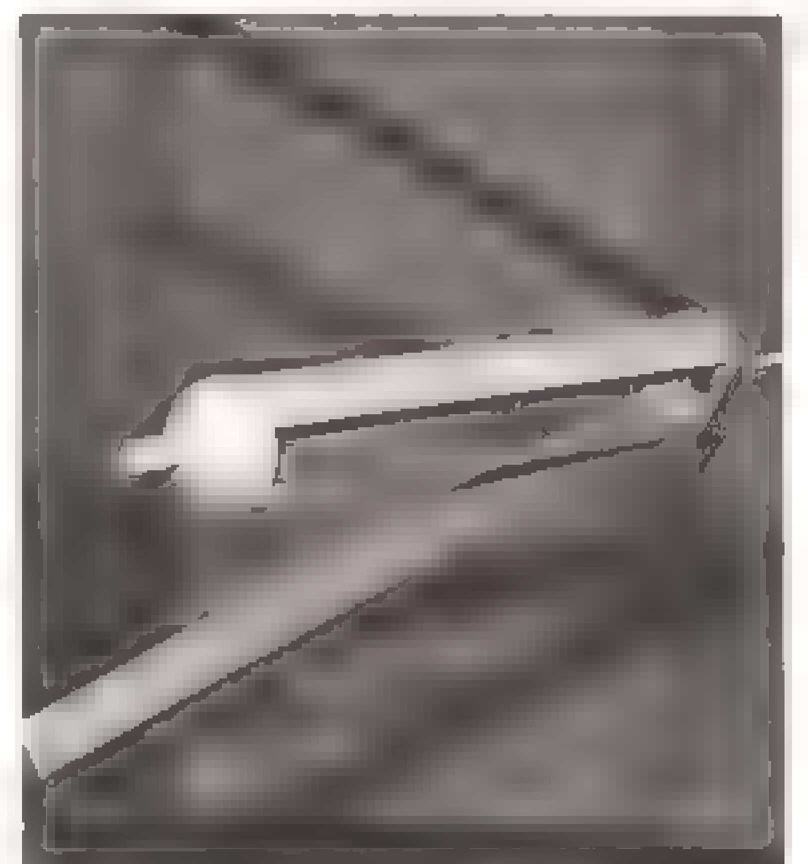

井上氏が掲げているのがコロニーの地図

これ全部40cmの中に入ります?「そうですねえ、何億かかければ」(笑)とにかく今回予算は安いんですと言うと、じゃこれでやってみましょうと作ってくれた。で、みんなで飛んで行って、覗いてみた。

モーションカメラって思ったほど気楽に動かせる物じゃないんです。コンピューター制御で同じ物をトレースするために、現像所の方ではオペレーターさんが2人もついて一生懸命やってくれている。で、この感じ、とかいう訳です。本当は宇宙って単一光源だから、ライティングを変えてみようとか。そうこうするうち、ライトの熱であちこちに張り付けてあるパーツが熱膨張起こしてピンピン乱れ始める(笑)。その瞬間、モデラーさんはまずいな、と言うんだけど、監督なんか逆にそこを見ると「あっ、あそこに鉄材が飛び出してる方がリアル」とかね。

で、出来てみるといろんな事が分かって来る訳です。普段MSが飛んで行きますが、あの速度計算すると、マッハ40超えてます。というよりも、ほとんど光速の何分の一かという速度で近づいてます。今までそんな早く飛ばしていた(笑)。

コロニーが最初、点に見えたのがパーッと近づいて来て自分がその横に降り立つまでにほんの数秒しか経ってない。実はそれ、凄いウソ。コロニーが点に見える距離って、何十キロ離れてるか、何百キロ離れているか。そこからパーッと行って着地する。それまでにどれだけかかるか。自分の視覚一杯にコロニーが見えてる。これはここから見てこの位の距離だとか。随分参考になりましたね。


コロニーの模型。これで○○万円というシロモノ!

しかもコロニーが回転している様子をいろいろなカメラアングルで撮ると、曲面にパースがついて回っていく様がよく分かる。それに対してミラーが設定通りの角度で合わせてあり、それが実際見た時に回っていく様子が良く分かる。「ミラーの先端がマッハ2超えてます」(笑)とか。

で、フィルムは上がりました。「リアルだねえ。これ、手前にセルのMSが動いたら、スゴすぎるね」実写との合成は無理かも?

で、横で美術監督の池田さんが「ああ、この位だったら、背景で描きましょうか?」と言ってはくれたんですが、監督が、「池田君はいいよお。他の背景さんも全部これ、数描かなきゃいけないんだよ」いくら何でも……って話になって、じゃあせめてもう少し作業しやすい方法は……という事になり、一回きりの約束だったMAX FACTORYの渡辺さんにまた来ていただいたりして。渡辺さんに、じゃあこれお預けしますと言うと、いや、ここでやっちゃいますよって言って突然2スタでエアブラシを吹き始めるんです。

池田さんが何かの参考になればといって渡してくれた、背景のテクニックで、こう

いうものを塗るとこうなりますというM1エイブラムスのモデルを参考にして……。


コロニー表面のモデル。まるでスター・ウォーズ!?

　実はこれは、池田さんが戦車をコロニーの表面にみたてて、それに普通にハケとかで、背景を描く時にこういう風に処理するんです、という見本を出してくれていたんです。そのサンプルを見て、なるほどと。

　出来上がった物を撮影するとなんの事はない、止まるとただの背景にしか見えない。ところが、動くから、妙に奥行がある。パースが動く。やはり本物ですからね。

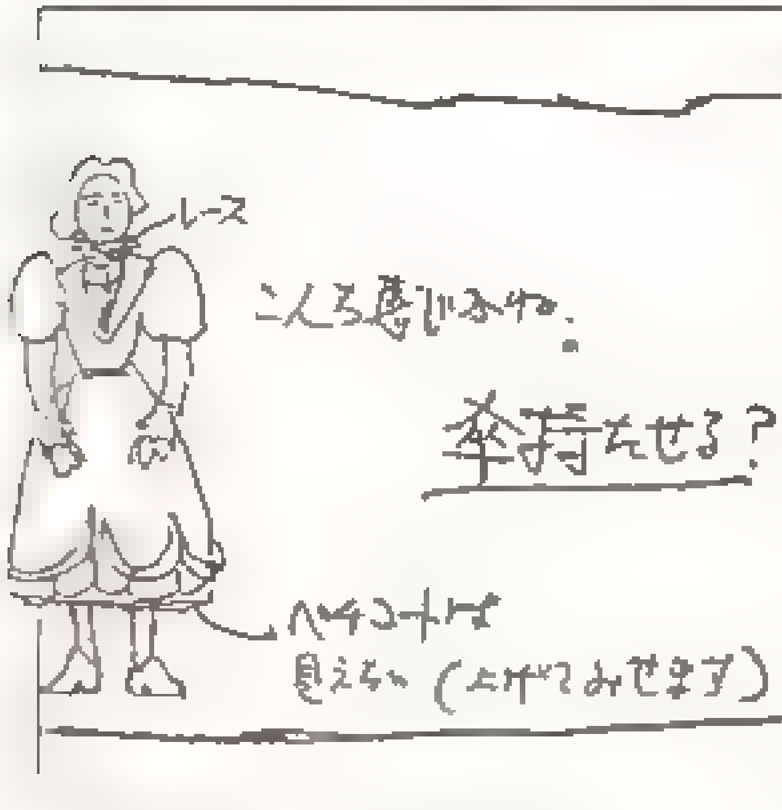
　それを使うか使わないか。結構真面目に悩みました。演出さんの方からは、アニメにはCGの方が合うんじゃないかという意見も出て来る。どちらにしろ、この先の作業が大変なのは目に見えているから、残念だけど今回は一時見送ろう……。

　ところが後日監督やグランドプロデューサーが企画サイドに来て、「これ、このまま捨てたら承知しないからね」予算払ったんだから、と。何に使いましょうか？　これ(笑)。

　後日談ですが、「0083」のスタッフもこれを撮影に来て、その写真を参考にして、作業を進めたりしています。そういった意味でも、今回ガンダムの世界でのコロニ・が初めて、ちゃんとした形で目の前に出現した訳で、本当に参考になりましたね。そのブツは今、企画室に置いてあります。

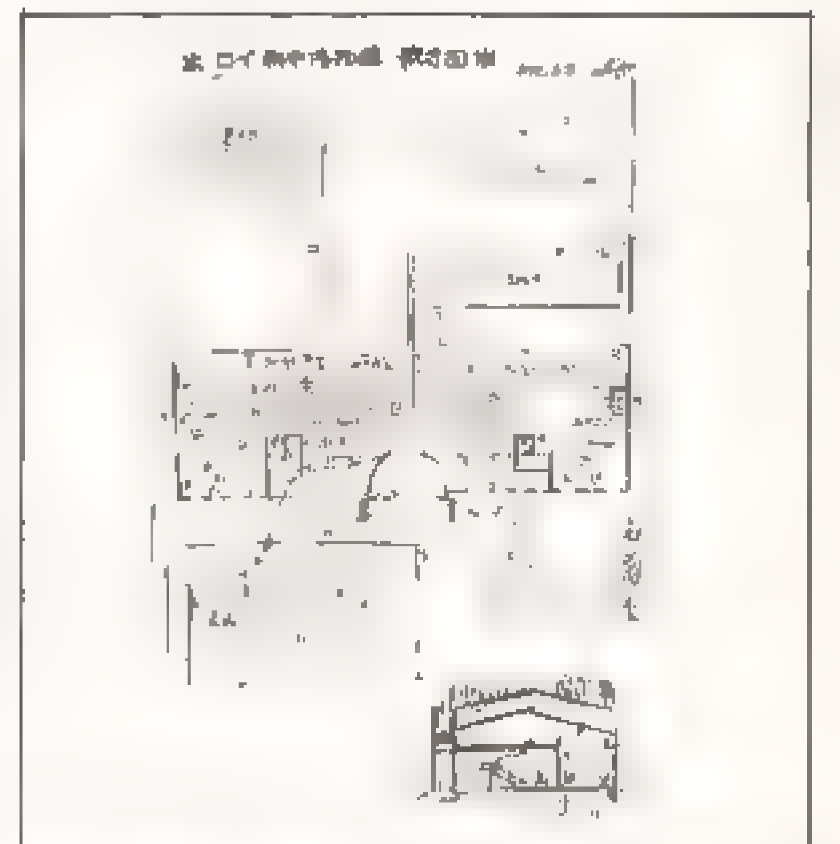
　その間にもシナリオの2稿は上がり、監督の方では実質的なシナリオのチェック、でも、まだ満足いかない。じゃあ3稿に入りましょうと。でも、スケジュール的には限界だった訳です。

　本来であればシナリオが完成する前にコンテに入るのは非常におかしな事です。しかし、残りのスケジュールから考えると仕方がなく、早めに作画インしたい。それで監督の方が、じゃあ前半はこのまま行けるからと、コンテを切り始めました。そこでいつまでに上がりますか？　と聞くと「そうねえ、10日から12日、その辺かな、15日までには渡すから」と。じゃあこっちはその間は安心して、上がって来たら即動けるように、メカなどを追いかけ始めます。ところが2月7日、監督がイヤにニヤニヤしてスタジオに現われ、「はい」といって手渡して来るんですよ。「コンテだよ。コンテ!」でも確か1月の末から入ったんですよね。監督？　「そうだよ」また一冗談。こんな早くに厚いの持って来て。とか言うと「出来たの!」急に、なんとなくブスっとして。



富野監督によるセシリーの衣裳のイメージラフ
このほか、美人コンテストの各民族衣裳の設定もビッシリと用意されていた

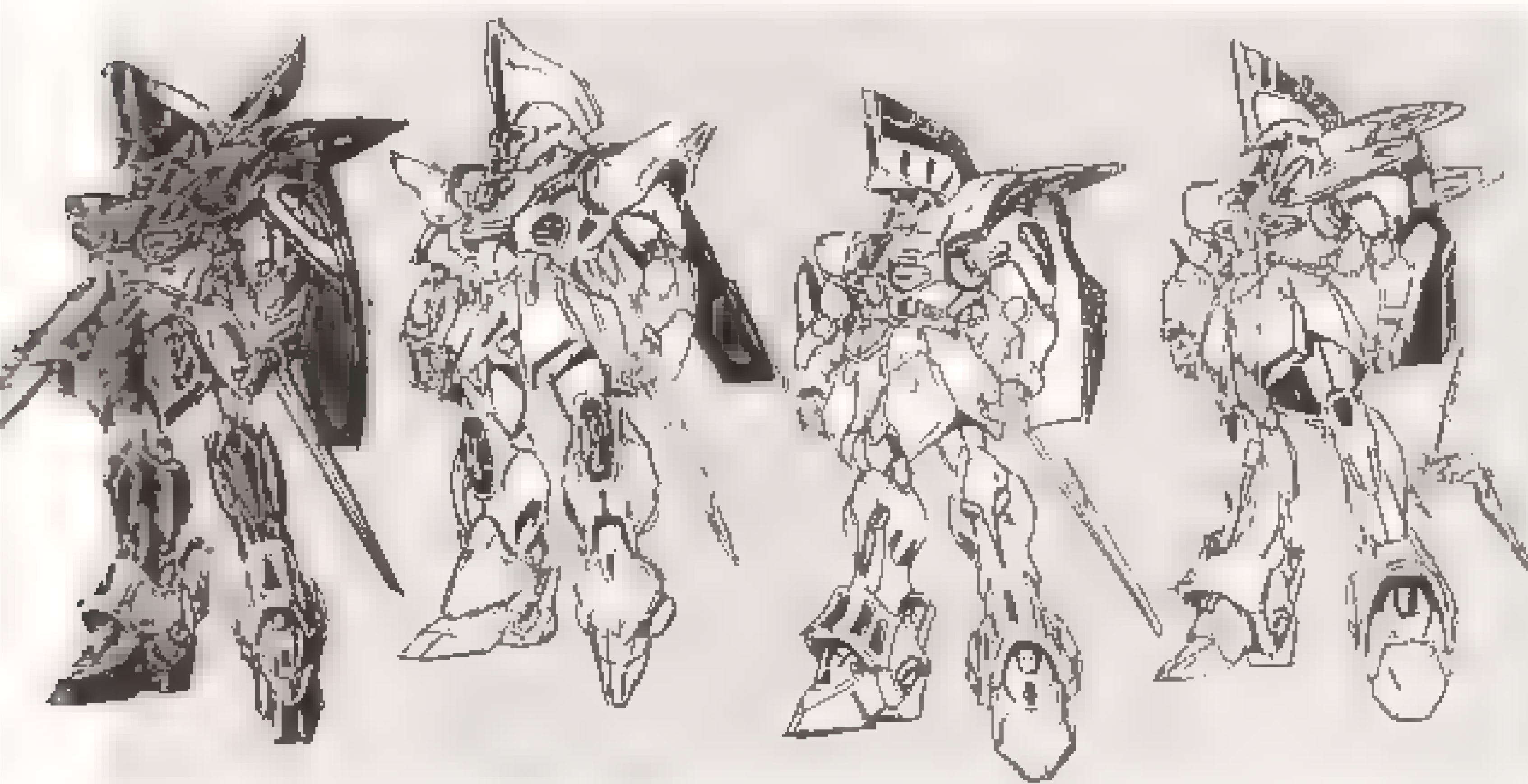
これ、富野監督特有の照れ方なんでしょうね♡　見てみると本当に上がっている。描き込みがしっかりある。冒頭で飛び回っているMSが、回転しているコロニーに接近して行く。これはすごい。(大変だな)で、「ここまで。これでもう作画出来るでしょ？　設定1週間で作るって言ってたよね」富野監督がニヤっといたずらっぽく笑って帰っていった。……よく見てみると、MSが全部出てるんです！　頭のほんの5分位の所で全部。という事は10体以上のMSを、1週間で上げろと？(笑)。


戦争博物館の概念図。映らない所にも設定がある

　プロデューサーの所へ行って、すみません、設定はちょっと遅れます。という話をして。とにかくやっつけていくしかありません。作業が始まる。大河原さんはもう、その段階までには、1月〜2月がその最盛期だったんですが、ラフを上げて来る。富野監督は自分のオフィスや、サンライズの会議室、企画室と、どこでも打ち合せをする。大河原さんが描いた物を見て、ああでもない、こうでもない、これがいい、とか言っています。

　富野監督、何か大河原さんにオーダーは？　と言うと「うん、モノアイやめて(これは12月位の話)それでどうするってのなかったよね。これどう？」と出して来たのが、古代バビロニアの像なんです。これが、目が青くて丸くて大きい。富野監督は大英博物館とかの画集、写真集を結構持ってる。電話帳よりも厚い位の本が、B4より大きいんですね(笑)。ドサッと来る。それを大河原さんの所へ車で持って行くと、「ガスマスクにも見えるねこの目は」と大河原さん。じゃあ、これを元にしてとにかく描いてみよう。遮光器土偶ってのも面白いですねという話もしました。遮光器土偶とガスマスクと、バビロニアの像。「なんか出来そうだね」と、描いて上がって来たのがデナン・ゾン、デナン・ゲーの系列。

　ベルガ・ダラスとかは最初はエルガイムみたいな目だったので、ミーティング。うん、この目は正解だね、これで行こう。そ


貴族的イメージのもとに構築された、クロスボーン・バンガードのモビルスーツ初期デザイン

れと中世の鎧風にしたい。バビロンだから。と監督。バビロンって中世でしたっけ？「いいのそういう細かい事！　一つの所から取ったら何も広がりがないじゃない」と監督。で2回目のラフが上がった。これとこれを、敵のにしよう、これで行ける、とか。連邦のGキャノンはこれでいい、ガンタンクはもっと古い形にして。とか。

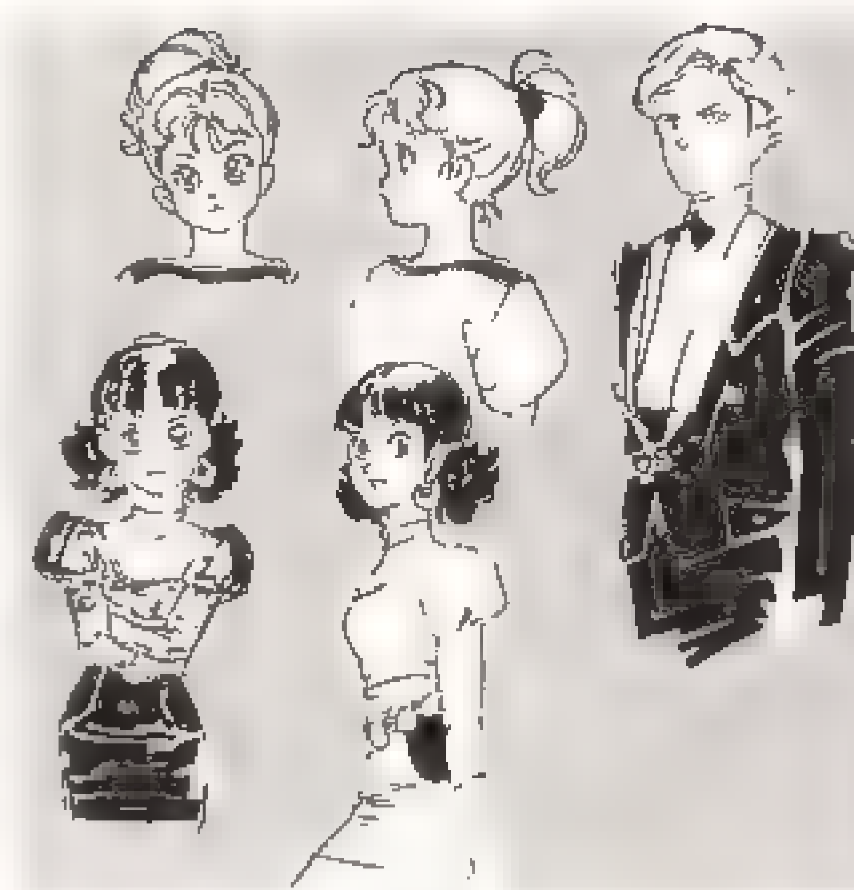
で、まだ誰もガンダムの事には触れないんです。もう一つ、ヘビーガン。これは「高すぎる」もっと徹底して安く作って欲しい。前にあったジェガンを取り出すと大河原さん「箱のつながりにしろってか？」（笑）とか言いながら、「何とかやってみましょう」といって引き上げて行きます。

最後まで残ったのがガンダムとビギナ・ギナ。そこまで来て、武器はどうしよう。ビームライフルとサーベルだけじゃつまらない。こういうのどうです？　槍なんですけど、飛ぶんですよ。と提案します。監督は「どういうのになるの？」「大河原さん、分かりますよね？」「うん」（笑）僕と大河原さんの頭の中には『ボトムズ』のパイルバンカーがある。で、出来上がって来た物を全体的に大きく、メインの武器だから右手に持たせて。これがショットランサーになった訳です。これを見た監督「これ先飛ばしていいんだよね？」ええ、いいんですよ。と答えて……先だけ飛ぶとは思いませんでした。その時は（笑）。後で監督が「発射して槍がなくなると困るからね、これ、鉛筆キャップみたいになってるの」……はあ、「いいでしょ、短距離しか飛ばないんだし」それで決まりでした（笑）。

MSの作業は進み、シナリオ3稿は絵コンテと並行で進行して、絵コンテが上がった分は全部送り込みますので、頭90ページまではこのままでほぼいいから、後半だけ先にシナリオ化していこう、と分割作業が始まりました。これがだいたい3月に入ってから。なんとか3月中には終わらせましょう。絵コンテ少なくとも5月には終わる予定ですから。そうですね？　富野監督？　監督曰く「うん、まあ、そうね（終わる訳ないじゃないか）」（笑）。

キャラクターは、ほとんどが一発でOK。もともと安彦さんの絵は非常に安定している上に、出て来る人物やシナリオの打ち合せにも参加していましたから。「この人、実はね、オタクなの」「この人は、ちょっとパンクねえちゃん風」とか、監督と一人一人についてスタジオで打ち合せました。ここで監督からムード参考資料で提出されるのがNEWSWEEKとか、NUMBERとかいう洋雑誌の写真でちょっと出ている兵士の顔とか、全然無名の人。そういう個性的な絵がいろいろある。その辺の物を、安彦さんに渡すと、「ああ、この本持ってる」と言って、また描いたり。おじさんたちって結構読んでるんだなあと、ちょっと感動。で、安彦さんのキャラがどんどん上がって来ます。

そのキャラを見ると、監督が、さあ、根つからヘソが曲がってるのか、「見た目通りのキャラじゃ面白くないんだからね、これがガンダムの秘訣だよ」と、言いながらパンクねえちゃんがすごくいい子になって演技をしている。そしてオタクっぽい奴がテキパキと動く。「ただのオタクなんて見ていいてつまんないじゃないか！」と。……そうですね、でも、そういう事あまりロコツに外で言うとヤバイですよ、監督。「いいんです！　世間にオタクだからといってバカにされないように、本気で動ける連中を


ドワイト、リィズ、ドロシーの初期のデザイン

こっちが描いてやればいい！」と……。で、コンテはさらに先へ進み、メカもキャラも上がり始めます、そこからはもう具体的な製作として、作画打ち合せをして、実際の作業に入って行きます。おおざっぱにそこまでの段階だと。これが大きな流れですね。

スタッフ右往左往！
富野式演出法

富野コンテというのはなかなか楽しいんです。自問自答している。「うん、で、ここはこうすれば、そう、こういう意味なのよ」とか書いてある。自分の独白を含めて様々な注文を名指しで入れて来ます。「どういう事で、ここはこうだからね、井上君、よろしく」とか（笑）。シナリオライターの伊東さんに「ここはああいう話でしたが、こういう展開処理で何とかまとめてみました。これはこういうつもりでやった事でございます」とか、絵コンテに全部書いてあるんです。

あとは細かい要求。例えば主人公たちがフロンティアIに逃げた後で、森の中にスペース・アークが入って来て手前を鳥がよぎる。「これはコイサギを使ってください」「これは、タカネナデシコという花です」とか、とにかく、変わった物使いたがるんです。あとは、ホカケインコかな、なんとかホカケインコというのが出て来る。これはさすがに監督も一回写真を見ただけで、切抜きを持ってる。そういう珍しい鳥。「これが飛んでるんだよね」と。ところがどの本見ても同じ写真しか出てない。事情通の人に聞くと、これは珍しくて、この写真しか殆ど撮られてない……という事。動かせません、と監督に言うと「なんとかして」……じゃあ、他のインコの飛びかたと、羽根の構造上同じでしょうから、ディテールをこれにしてもらいましょう、という事に。これは、実写だったら無理だけどアニメなら動かせる、という面白い例ですね。あと、電動車椅子……これもない。そういう細かい物をいろいろ。富野監督がコンテの中で「モニカが乗ってるこのスクーターは、折り畳みスクーターです」畳むシーンは？「そんな物無い。でも折り畳みスクーター！」そういう様な事はいろいろありますね。で、つまる所そういう要求がどこに生きるのか？「遊びです、遊び。だって、その世界にある物が全部画一化された物じゃつまらないでしょ」と。あとはエレカに始まってさまざまな軍用車両があって、「これとこれは違うミサイル車ですからよろしく」とか、「これは日本の87式通信指揮車みたいな物で」細かい説明・要求が、とにかく多いですね。これが図書館あちこち走り

回って無い、本屋にも行ったけど無い、最終的に仕方がないのでビデオでチェック、とかした事もありました。軍事機密的な最新鋭のパターンなんか見れないから、その業界関係のパンフレットがある所から貰って来て、今こんな事をやってるのかというのを入れたりもしています。

あとは……芝居の要求。この人は言葉ではこう言っていますが、頭は別の方を向いてます。ダイレクトにその相手に常に喋りかける人たちだけじゃなくて話しながらよそ見する人もいれば、いろんな事があるでしょ、それが「らしさ」ですよと。全部で注文いくつあるかな。数えてみたら面白いかも知れないですね。

実は、ZZガンダムあたりまではSF考証をしてくれる専門の方がいたんですね。で、今回はSFというよりは家族話だと。また、兵器物でもありながらロボット物だと。じゃあ、マンガ的発想を持てる人に協力して貰いましょう、という事で今漫画家をなさってる西野公平さんが今回スタッフで入ってくれる事になりました。ミリタリー関係が好きで、他の漫画家が描く時の考証とか、SF考証やってあげたりしている方なんです。その西野さんが出してくれた多くのアイディアが、ガンダムF91を作るいろんな力の支えになっています。

今回、西野さんのほうからいろいろアイディア出て来てます。例えば団体戦をやろうとか。今までのMSでは1対1で飛び回って撃ち合ったり攻撃したりする。ここにはフォーメーションが当然あるはずだし、MSは何機かで組んで行動してるはずだから、一体かわざと囮になって攻撃する。或いは指揮官機が常にいて他の2機に気を配っているし、指揮官機がやられそうになったらその2機が割って入ったりするだろうと。その匂いを入れたら面白くなりますよと。言われてみればこれまでは単に隊長がいるだけで、そういう動きを一切してないんです。たまたま監督も、ちょうどその時期にあった映画「天と地と」のロケーション現場にまで見に行きまして。軍勢が動く様を見て、これを上手く見せられたら面白いとか言ってたんですね。

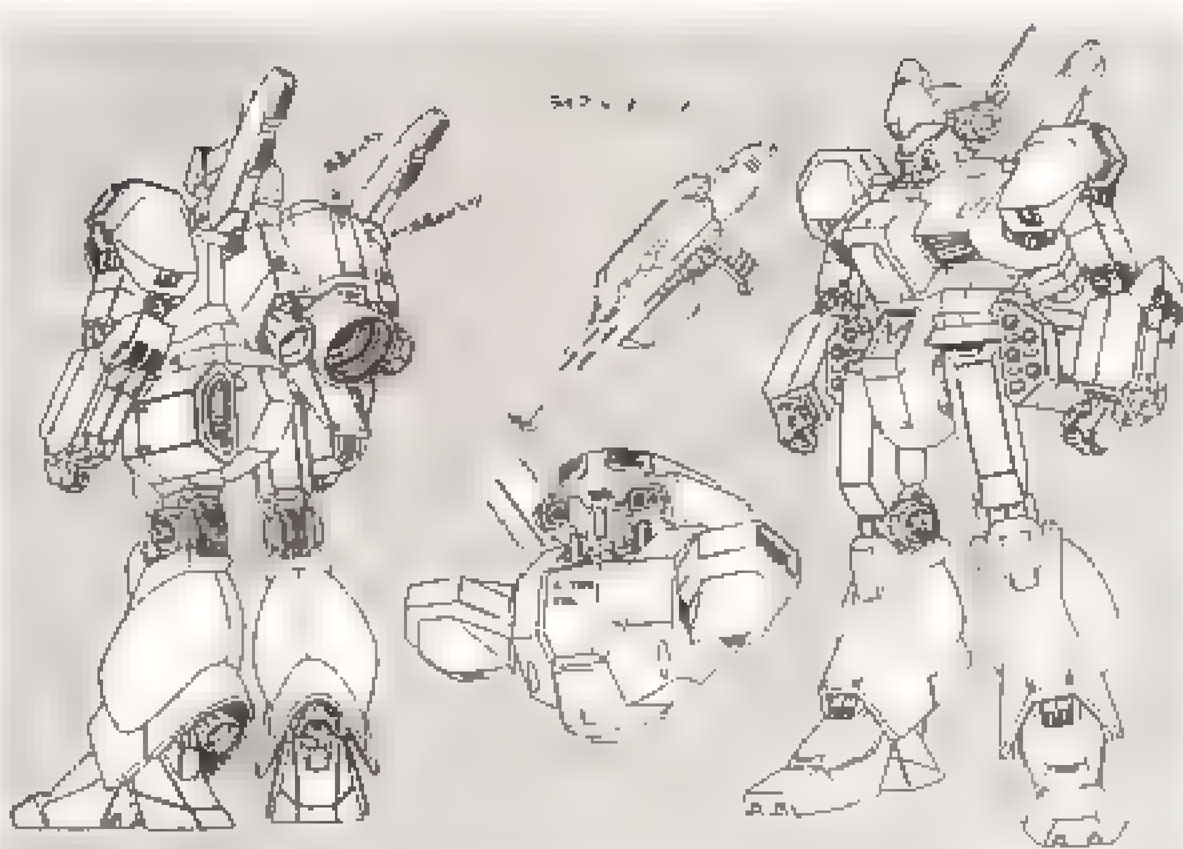
今回は他にもいろいろな方が参加してくれてます。富野監督のプライベートブレーンでもあるアメリカの方なんですけど、その人に、ガンダムの中に登場する全部のキャラクターと、メカのスペルを作ってもらっています。そこで困ったのが、ヒロインの名前のベラ・ロマ。「ベラ」ってのは「偉大な」って意味があるんです。まあ、監督としてはそれでわざとベラってつけて、ベラ・ロマにしてたと。ところが、ロマがローマに聞こえてしまう。つまり、ベラ・ロマは「偉大なるローマ帝国よ」って言葉にそのままなっちゃうらしいんです。……バビロンでローマはないだろうと。でも、ロマ家って音は捨て難い。ほかの言い方はないかというと、ロナという名前をその外人さんが出してくれた。ベラ・ロナだったら大丈夫だと。それで変わった。もう一つはテス・フェアチャイルド。テスってのは、女性名なんです。何の気なしにつけてしまっていた。あわてて男の名前でシオに変える。ところがエレカにはテスズブレッドって描いてある訳です。まだ作画入ってないから変えようか？　という話もありました。でも、監督の所で打ち合せした時に、シオが作ってるのは、例えば自分のかつての恋人の名前か、テスおばさんていう人がいて、その人が作ってたパンを、私は作ってます、という意味かも知れない。……そのほうが深味がある。じゃあ、このままで行こうという事になった訳です。レズリーなんかはレスリーよりレズリーの方が響きがいいとか、当初クロスボーン・バンと呼んでいたのも、英語ではそういうふうにはあまり言わない。「だからわざと付けたんだよ」と監督は言います。しかし、外国に出すには、ちゃんとした意味じゃないと辛いですよと。で、最初はクロスボーン・バンじゃなくって、クロスボーン・バンディットとか、いろいろあった。で、バンガードだと「尖兵」って意味だからこれで行こうと監督。それならクロスボーン・バンでも通る訳です。

で、作画に入ったんですが、なんといっても、設定がとにかく多い。ワンカット場所が変わる毎に、美術は新しくしなきゃいけない、メカも次々出て来る、街中を走らせる物もいろいろ出て来る、人もどんどん出て来る。みなさん大変な訳ですが、ともあれ、安彦さんも大河原さんも描くペースはとても早い訳です。

■お助け人次々登場！難航したディテール作業

ただ、頭に出て来るMS、どうしても間に合わない一時期があって。大河原さんの体調がちょっと崩れて来てるんですね。そのころからオーバーワーク気味で。（なにしろガンダムだけじゃないですから）まだかなり残っている。今回のガンダムだけで、人が見ると「これ、何本分の映画作ってるの？」と言うほどの量がある。そこで、石垣純哉君が登場する。彼はエクスカイザーの敵メカでデビューをしたんですが、3年位前からサンライズの企画室に入っている若手なんです。彼が大河原さんの仕事を手伝ってあげたり、逆に石垣君が描いた物を大河原さんがクリンナップしてくれたりとか、今、大河原さんも後輩としていろいろ面倒見て育ててくれてる人なんです。

彼にとにかくジェガンのリメイクだけお願いしようと。彼の場合、大河原さんの仕事をそれまで見ている訳ですよ。「あんな凄い物描かなきゃいけないんですか？」とか言っていますが。今回ジェガンA、B、Cとある。あれは、石垣君なんです。『逆シャア』のジェガンではすこし滑らかになってる所をわざと今回のタッチにして、硬質感を出して仕上げ、ノズルとかスラスターの所は大河原さん風にしますよ、と描いてくれたのはそのままOK。でも、石垣



今回活躍の、石垣純哉氏によるジェガンのリニューアルデザイン

君も、そんなに大量には出来ません。また戦艦のディテールアップとか、美術的な部分での様々な細かいディテールがあって、美術監督の池田さんも追いつかない。迎賓館やら政庁やらとかいう感じで。
　コロニーは二つもあるし、それぞれ戦艦の中もいろいろ出て来る。という事で監督に、前の物で使える物は使っていいですか？　と尋ねると「それがちゃんと歴史的に筋が通って映画がよりらしくなる物ならいいよ」という話になりました。監督のほうからもそれがどんどんコンテに組み込まれて、これは苦肉の策と言うべきか、監督がコンテの中で最初に壊す船があるんですが、これ、映画を見るとサラミス改なんです。サラミス改が出て来てる。……もうこれ使わなくなって係留しているんだっていう話。
　そして作られてから船って30年位は持ちますよね。じゃあ、ラー・グスタって船が今度出て来ますが、それはラー・カイラム級の4番艦か5番艦ということに。で、新しいスペース・アークって船が出て来る。最初ペガサス系の形態を想定してた。ところが、監督が「コロニーの中に入れたい」。それなら、小型の船にする必要があります。ホワイトベースが前に入ってますけど、本当は大きさがギリギリなんです。羽根広げてたら本当は入らないんじゃないかっていう大きさ。じゃあこの際、なんとか入れる位の大きさで、練習艦にしましょうと。じゃあ、ラー・カイラムがいまだ使われている訳ですから、新たに作られた新造艦とはいっても、ラー・カイラムに対応出来るような練習艦なんだと。大きさは全然違いますけど、その代わり付いてる物は小型の対空機銃も、主砲っぽい物も、一通り全部付いてる。そこら辺はOK。
　後は敵の船とか細かいディテールが出て来てる。アップが出て来たり、先ほどあった、美術の方で細かい、例えばMSが回す取っ手、つまりメカじゃないかとか、美術さんも、もう大変な訳ですよね。その辺になって来るとありもので間に合わない。ラー・グスタの船の中は、ラー・カイラムの物が使えるからいいけども、それ以外はなかなか使えない。やっぱり誰か一人、ディテーラーが必要だと。
　そこで、手を貸して貰えるようになったのが、中沢数宣君。実は3年前〝ガンダム作る中で大きい力となって、ベースデザインやってくれてたのが中沢君なんです。そうして様々なディテールアップが入りました。
　材料は揃った、さあ、作画だ……これもとにかく大変。手前で芝居して、奥で走って逃げている人が、とかいうのがいろいろ出て来ます。
　芝居に付いての注文が、監督は非常に細かいんです。たとえば、最初のコンテでは、サムがバズーカ抱いて、スペースポートに降りて来る時に、階段に背を向けて降りて来る。工事してる人とか、よほどのプロの人はそういう降り方をするんですね。後手に梯子を掴みながらトントントン、と降りられる。普通の人は、逆に、梯子を持って、後ろを向いて降りて来る。作画打ち合せの時に、「普通こうじゃないですよね」そういう話が作画さんから出たんです。それで監督が「え？　絵コンテではこの向きに見せたんだけど……あ、そうか」そこはすぐ直しちゃう訳です。あと、作画打ち合わせしているうちに、やっぱりこれたけたどちょっと弱くないですか？　という部分が出て来る。そうか！　よし！　と監督が「あの、すいません、この10カット打ち合わせちょっと待って下さい。今、ここの10カット分変えます。で、ザビーネがここで、花持って出て来て下さい。これ百合の花にして下さい。設定は？　井上君、後で出してね？」。はい（笑）……。
　時々監督は原画さんが描いて来た物に対して、「どうも違う」、って言い始めるんです。そして突然進行さんに「ちょっと来て」はい、何でしょう？「そこにひざまずいて」で、いきなりガバッと頭を抱える訳です。
「そうか、ひざまずいた人を抱えると、腕の角度はこうだな」とかいって、描き始める訳です。で、その人には「ああ、もういいよ」（笑）。実際、頭の中で芝居させても本当にはならないから、やっぱりやってみる。で、監督が突然、歩き始めたりもする訳です。トントントトン、とかやってみたり、あと、わざと椅子の無い所で座ってグン、と転んでみたり、そういうシーンは全部映画にある訳です。また突然「ヤアッ！」て怒鳴り始めたりします。ど、どうしたんだろう？　と思うと「怒る時は手が上がるな」とか言って描き始める訳です（笑）。人騒がせな（笑）。またみんなが楽しんで。ま、場合によっては楽しめない時もありますが（笑）。監督の行動はなかなかスゴいんですよ。
　あと、色なんか付ける時に、最初はガンダムの胸は白かった。で、バンダイさんの方から、もう少し色気付けて下さいよ。と言われて、じゃあ、なんか案があったらくださいよ。といったら、凄いのが一杯来た。緑のガンダムとか、とにかくある色全部使ってやってみた、というのが。「まあ、参考にはならないかも知れませんが、ハデというのはこういう事です」……確かに派手ですねこれは。という世界。で、ここだけは青くしようって事で、今のガンダムになりました。
　あと、実際製作に入り、ガンダムのカットが上がって来た時、「これ、どうやって塗ればいいの？」という質問が。ガンダムの前は青いんだけど後ろは白い。上から見た時は線の途切れがない。あわててそこに線を入れて。じゃあ、これでやってて下さい。監督には後で話しておくから。「いいよ線一本位増えたって」と監督。で、とにかくそれで塗り分けを何とかやった。だから初期に発表された物では、ガンダムの後ろ姿は、実は線が一本入らないと塗り分けが出来ないんです。
　あと、F91は最初はF—91だったんでハイフンがあったんです。F91になったのでハイフン取ったんですが、最初テストで作った所は、全部これが入っちゃった。こういうミス。

■今明かされる、"F90"誕生秘話！

　では、いよいよF91とビギナ・ギナの話をしましょう。F91、先ほども言いました様に、実質4月からラフ案作りに入りまして、7月か8月に大河原さんの格好いいデザインが上がってる訳なんですね。そこで問題が出ました。春の新番組なら問題無か

ったんです。というのはその時で言う、翌年4月、つまりは90年4月には新しいガンダムが世間に出て行くはずだったんです。

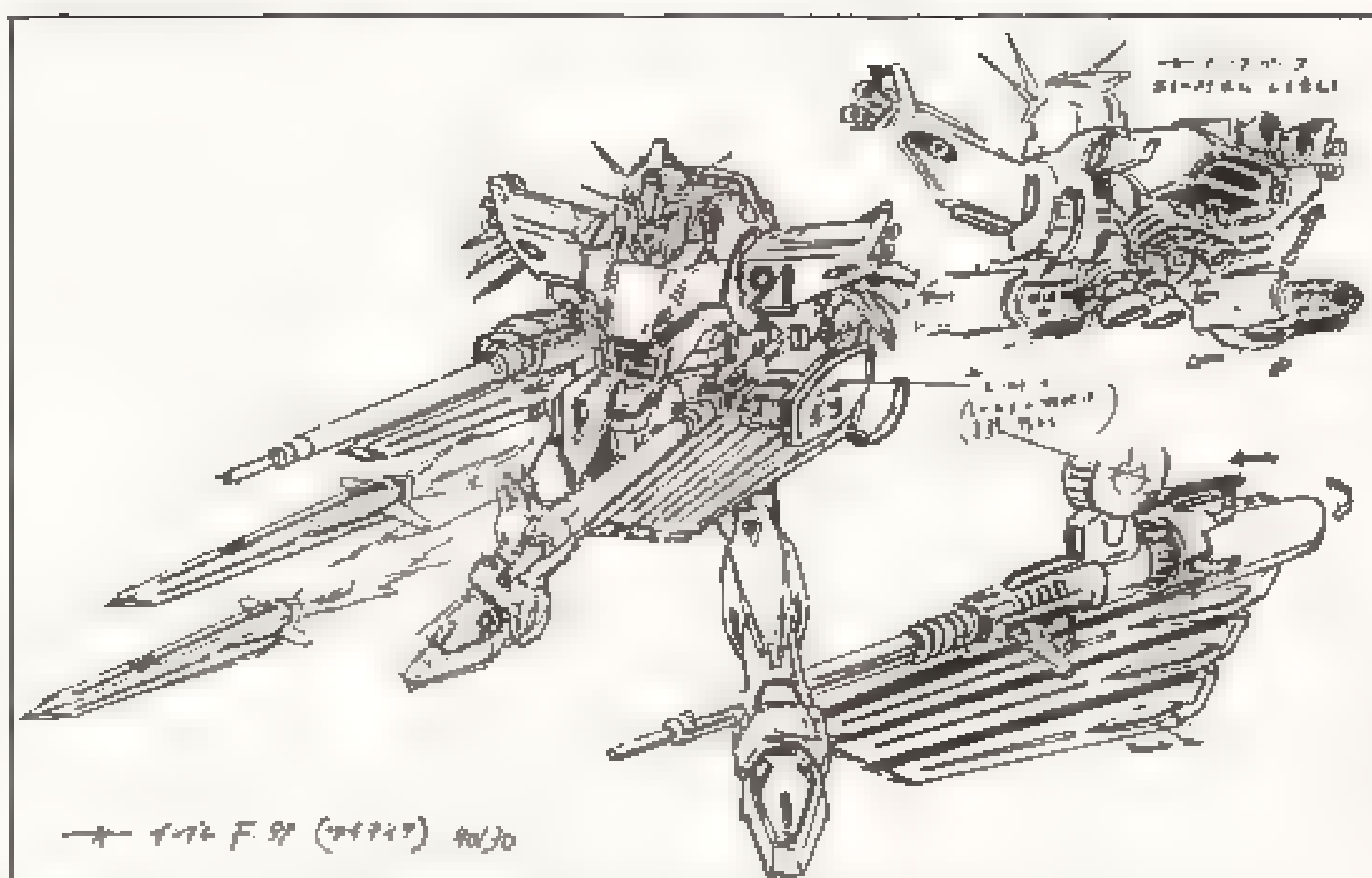
それなら、ガンダムという作品が継続していける。それまでは『ポケットの中の戦争』他があります。だけど映画となるとさらに1年ずれる訳です。1年のブランク。で、大河原さんから、「バンダイさんからガンダムの総決算で、スーパーガンダムみたいな物を作って欲しいと言われてて描いてるんだけど、今回のに近いコンセプトなんだよね……」と話があった。その時点では、こちらから頼んだF91を描いて貰っていた訳ですね。前に持って行った、ただの「新ガンダム」って呼んでいた物の事です。仕方が無いから監督に話して、うちのグランドプロデューサーに話して、転用する事になったんです。

そこで、91年で91なんだから、90年に出すんだったらF90があってもいいじゃないか、という話に。つまり、91とはF9の1号機って事だと。つまりこれまでのRXラインから、別の所で開発されたガンダムシリーズがF9ですと。で、富野監督はサナリィを出して来てくれた。F9はそれでよし。で、1号機があるからには、試作機があってもいいだろう。で、F90っていうのはF9型の0号機なんです。つまり1というナンバーを貰う前のテストヘッドですと。実際の米軍の航空機の開発でも、Xシリーズという物が、あくまで技術開発実験機であって、Yシリーズが実用機としてのテスト機であると。YF―17とかYF―14とか、15とかで、Xってのは X―15にしても、ただロケットに羽根付けて、って、どこまでスピードが出せるかという技術の開発です。今回のFナンバーは今後の量産を前提にした機体であると。で、F90というのはあくまでも実験機。いままで実験機であるガンダムというのは一度もないんですよ。試作型がRX―78で、量産型でGMになってから変わりましたけど、あくまであれは試作機だったんですね。今回のは本当の実験機として、たったの2機しかない機体であると。そういう物をF90で作ったら面白いのではないかという事になりました。

ただ、90にするためにはいろいろマウントをつけなければならない。あちこちに窪みとか出っ張りとか。そうして出来上がったのがフォーミュラ90。で、いろいろ想定して、ガンタンクとやっぱりガンキャノンは欲しい。あと、空中侵攻型Aタイプ、Sタイプ、Dタイプがそれぞれが出来上がったのが12月だった訳です。

その後、91をどうしよう？ という話になりました。

よし！ 思いきり変えよう。胸のダブルインテークもなくし、Vアンテナも全部やめてしまえ。ふくらはぎなんか関係無い！で、描いてみたら……ガンダムに見えない。そこで大河原さんがふくらはぎとVアンテナだけ残して、胸周りを変えた。で、背中には今、ベルガ・ダラスについているシェルフ・ノズルみたいな物が付いていて、肩の処理も全然違ってた物をラフで上げて来ました。これが2月まで。これが今のF91の雛形です。胸周りはダブルインテークじゃなくて、とてつもなく大きい、まるで車のグリルみたいな奴がついてて。で、頭を隠すとガンダムに見えないんです。監督が


当初は、ガンダムF91の兵装として考えられていた背中のシェルフ・ノズル

「これいいじゃないか。これはいけるよ」これまでガンダムとずっとつきあって来た、グランドプロデューサーの山浦社長（最初のガンダムの企画立案者の1人）も見て、「ここまで変えるしかないよね」と。今回のガンダムはここからのスタートだから、いろいろゴテゴテつけて変えてしまった物はそれ以上変える事は不可能なんだから、シンプルでありながら変わった物が欲しいからね……と。

そしてもう一つ何かポイントは？ そこで付いたのが口なんです。付けてみると、まあ、後は見せ方かと。ガンダムに口ってのは今まで絶対ないけど、あってもおかしくない。みんながガンダムいじっても、顔だけはあれから変えられなかった。変えるんだったら、本家のスタッフが全部集まった今しかない。という事になって、大河原さんが描き始めました。

いろいろあって、ガンダムだけはどんどん遅れた訳ですね。2月には作画インしていますがガンダムが上がらない。何度も安彦さんと大河原さんの所をいったり来たりする、とにかく大河原さんから5月になんとか上がった。


安彦氏による作画参考ラフ

その頃から大河原さんの体調が非常に悪くなって。MS以外の小物を全て片づけた所で、7月あたりに大河原さん入院事件が起こるんです。ガンダムは上がって、ベラ機もギリギリそれまでに上げてくれました。その矢先ですね。大河原さん宅に電話したら、どうも、風邪をひいて、無理しなきゃいいのにちょっと無理してね、目眩がするって言うんで医者連れてったら、とにかく強制的に入院！ 家にいりゃどうせ仕事するんでしょう！ という顛末。それ以来、「安彦さん、ガンダムのポーズ集なんて描く気ありません？」って言うと、「僕も入院しちゃうぞ（笑）」と来る（笑）。みんな大変だったんですよ。

■ラスト前。もう一波乱の予感が……！

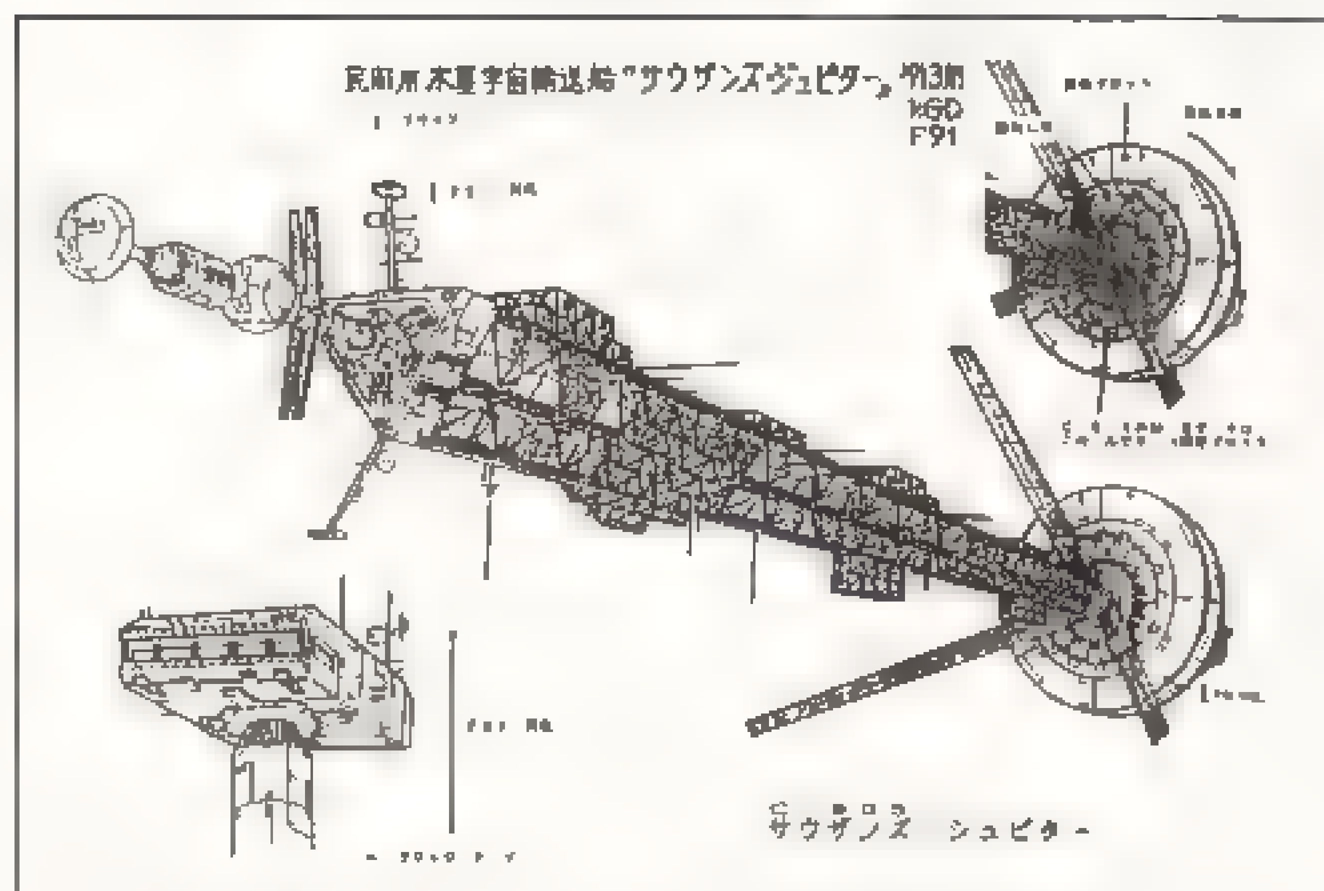
そして、6月、また一つ問題が持ち上がります。「ラストの所で何をやったらいいか？」と、コンテを終えた監督からのクエスチョンが出ました。「まだ物足りない！」「もう少し映画としてのハデなシーンを作

りたい！」……と。さあ、みんなに募集しよう。手の空いてる人、美術監督、あとはスタッフである西野さん、プロデューサー、演出さん、作画さん、みんなが集まって。要は「ガンダムで何か見たい物はないか？　みんな好き勝手言ってくれ」。監督が今日は俺は聞きに回るといって。で、みんなは本当に好き勝手な事言う訳ですよ。やっぱり艦隊戦ないととか、「……今更どうやるここまで来て！」とか（笑）。富野監督の口調を借りれば、「このコンテ直すの誰だと思ってんの！　僕なんだよ！　どこまで求める気？」（笑）。でも、言えって言ったじゃないですか（笑）。「まったくもう、人事だと思って！　描くのは君たちなんだからね」とか言いながらやっている。

「みんなが見たい所入れてるんだよ。わざわざコロニーの下から、ビームが地面突き破って来るとこ入れたでしょ？」監督の抗議は抗議として、……あと、やっぱり、主人公には最後は燃えて欲しいですね、やっぱりハッピーエンドでしょ、ラブシーンが欲しいですよね？「うん、それはいいかも知れない」（笑）とか。

　もう一つは最後に使う派手な武器が欲しい。これは、立体のコロニーを作っていた頃からあった話で、最後に出て来る敵のデザインアイディアが欲しいと……。それで4〜5カ月悩んだ挙げ句、みんなに聞いて、で、神話から取るのは面白いかもしれないというのが出た。そこで、メドザックという、メデューサみたいなMSのアイディアが。で、あとは、空飛ぶ円盤みたいな究極の兵器……それが実はバグになった。西野さんからバグのアイディアが出て、あ、それとMSを喰っちゃう敵がいるんですよ、とかね、（笑）とんでもない案まで出て来るんです。それじゃガンダムらしくないんじゃ？「ガンダムはロボット物です、ロボット物ならいいんです！」と監督。富野監督は監督で「分身の術って変？」とか言い始めるし（笑）。延々3時間位やりましたね。それで、「わかった！じゃあ、あとはなんとかする！」って監督が引き受けて……。

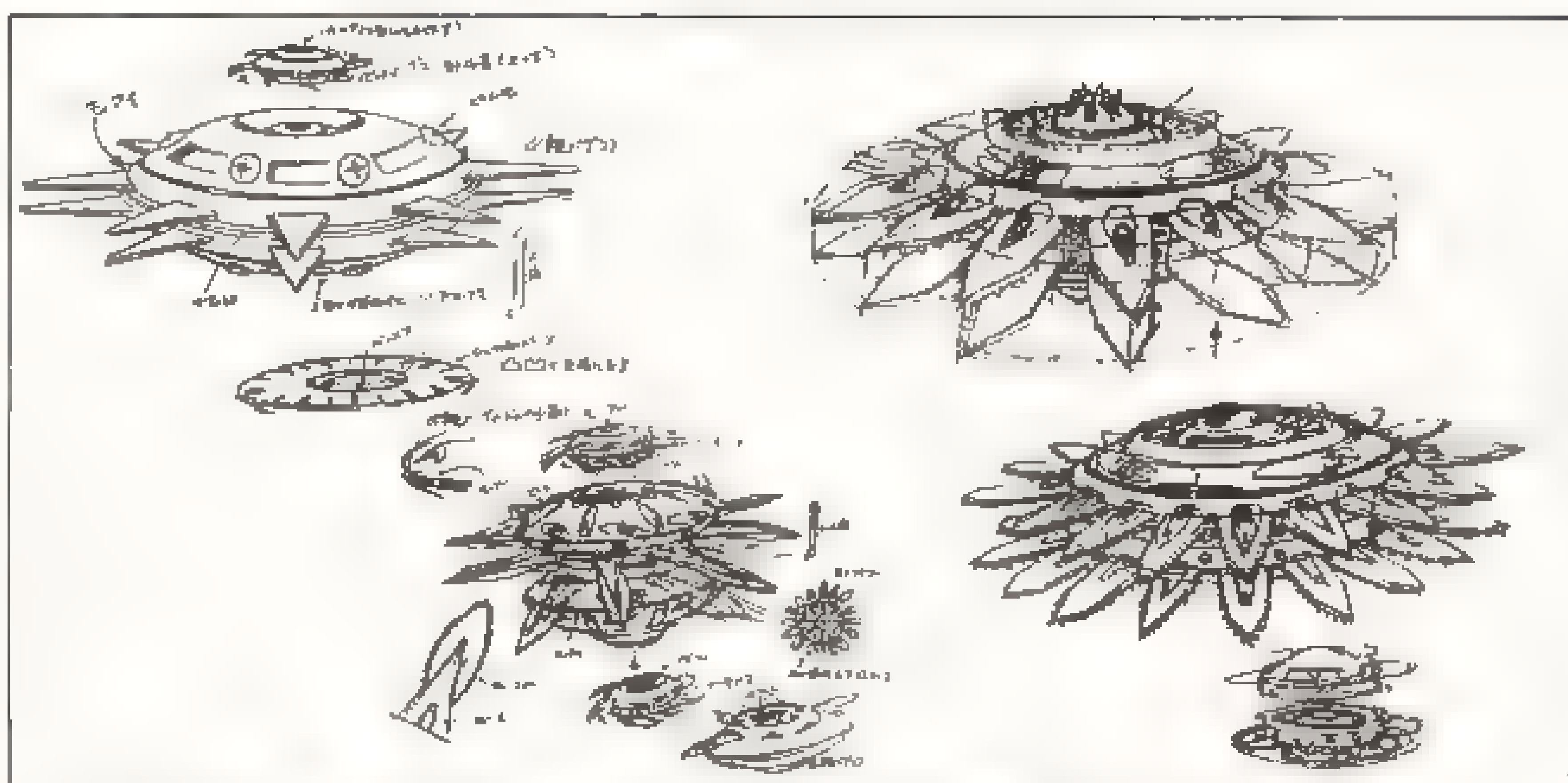
　で、そんな会議があったあと、また作業に入って、いろいろいじり始める。その作業をやっている最中の事、監督から唐突に「宇宙空間でキス出来ないかな？」と言って来ます。「バイザーとバイザーがギリギリに来た瞬間、パカッと開いてピッタリ会うなんて事は？」……もうデザイン出来てますからね。「仕方がないなあ。じゃ、抱き合うだけにしよう」ともあれ、ラストシーンの所は出来た。で、その前の所は、どうせなら目一杯恥ずかしくしようという事になった。シーブックが見ると、向こうに百合の花が回ってて、その向こうにセシリーが浮いてるとか（笑）。あと、鉄仮面が死ぬ所を見せないんですが、じゃあ、最後に真っ暗な部屋に現われた何者かが、沢山ある鉄仮面の中から一つ、持っていくとか？「そりゃー恥ずかしい（笑）」まあ、尺に入らない事もあって、監督の方でもう一回コンテ切りなおして。それで、最終的にコンテ完了したのが8月の冒頭。それは、ラストのほんのちょっとですけどね。あとは、大河原さんが入院したっていう事で、バグとラフレシアは残ってしまった。サウザンズ・ジュピターという物もあったけど、これは今回はほんの5カットという事もあって、削る事にしました。それとバグですが、これのデザインラフがなかった。これじゃコンテ切れない、と監督が言うんで、じゃあ、どういう物なんです？　と聞くと、サラサラッと描いてくれる。……これラフでいいじゃないですか？「これはあくまでイメージスケッチって言うの！」とか言いながらね。そこで石垣君にお願いする事になります。バグはいいとして、彼に頼んだ時点ではラフレシアはコードネームがメドザックという事になっていた。ハイザックみたいな奴かな？　とか言ってる。いや、メドザックしか浮かばないんだけど、だいたいこういう物、って監督がラフ描いてくれる。そうして、石垣君が描いてくれる、バグも何回かラフを重ねて、ほぼ今の形になった。で、メドザックもなんとか形になって来たんですが、ある日監督が「ごめんなさい」と頭下げて来た。「メドザックは、スゴすぎる」という事になってしまった。

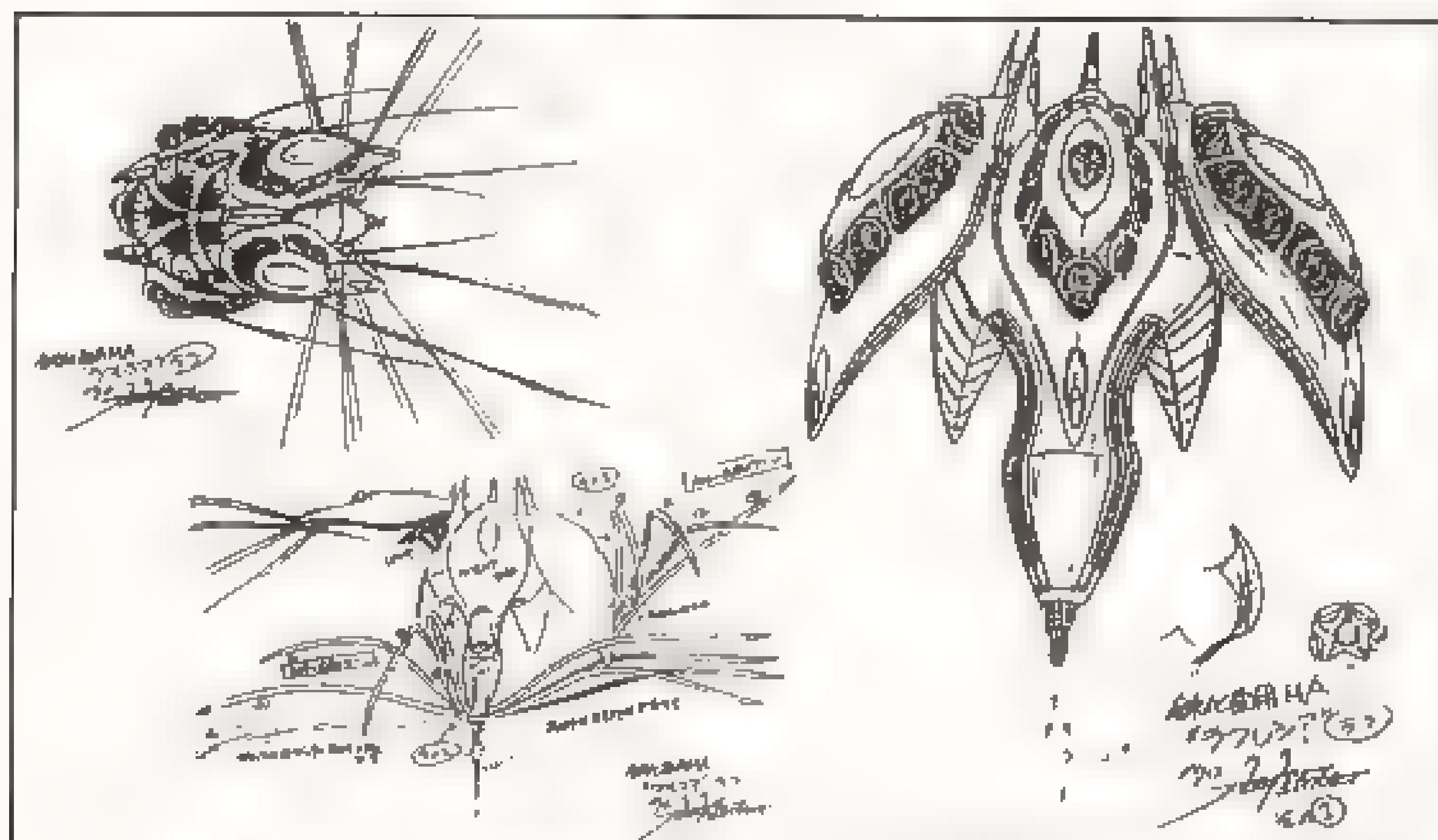


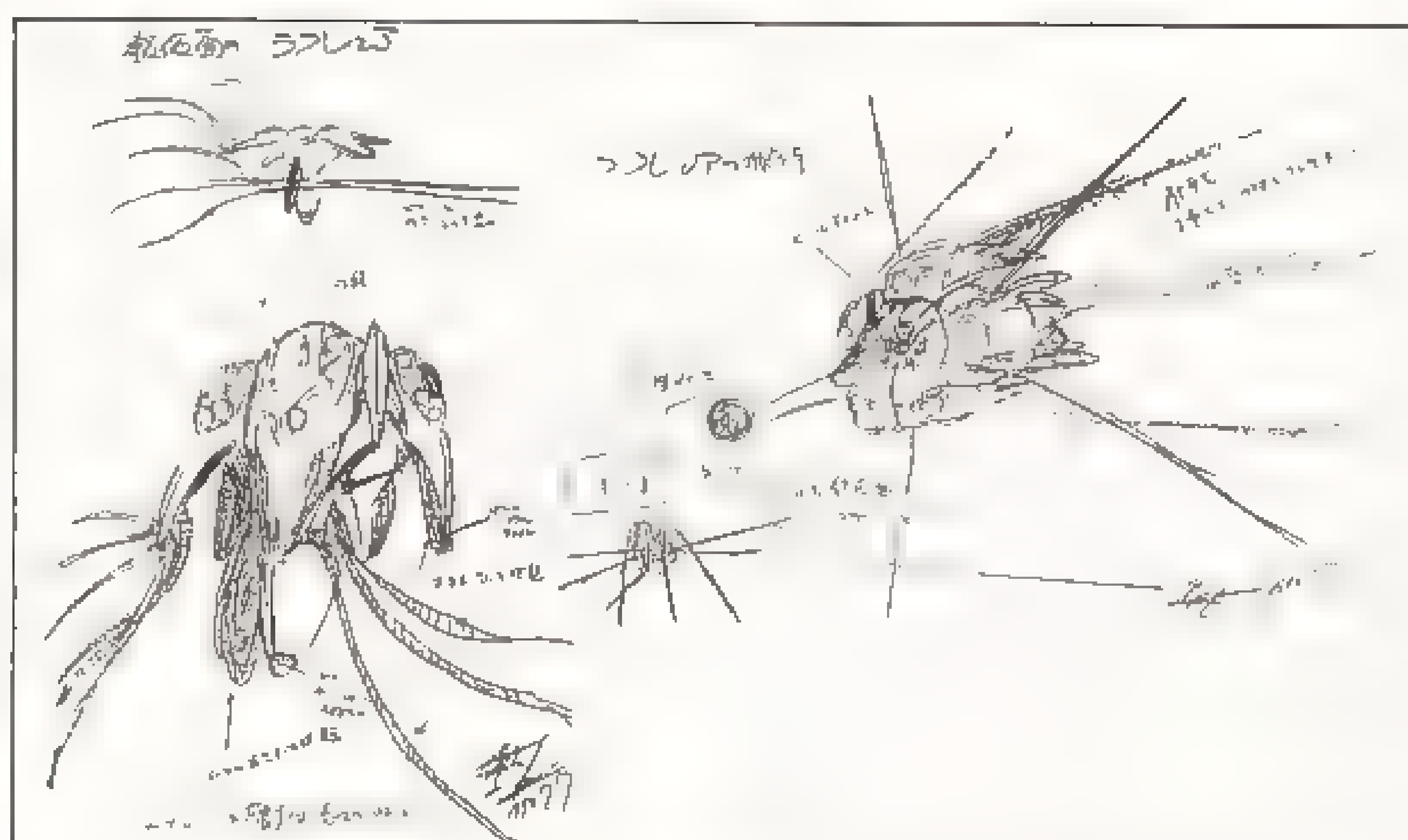
ディテールがアダ。スケジュールによりカットされたサウザンズ・ジュピター

さて、これはいったいどんな物なのか？　それはまだ秘密。この後のF92、93を楽しみにしていて下さい（笑）で、そのかわりのラフレシアっていうのを監督が提案して、基本的な物はメドザックと同じだと。それをああだこうだと直しながら、約一ヵ月かかってバグとラフレシアが上がって来た。そこで、これならコンテ描ける、と監督が全部描いて、最後の盛り上げの所が終わりました。

　大河原さんが退院して来た段階で、石垣君曰く「いや、ここまで異質な物をガンダムの世界に合わせてクリンナップ出来るのは大河原さんしかいないから、お願いして下さい」と、殊勝な事を言う（笑）。で、大


バグのデザインの変遷。左の2案が石垣氏のラフで、右の2つが大河氏によるクリンナップである





ラフレシアのラフ（笑）。右が富野監督のイメージスケッチ、左が石垣純哉氏のデザイン

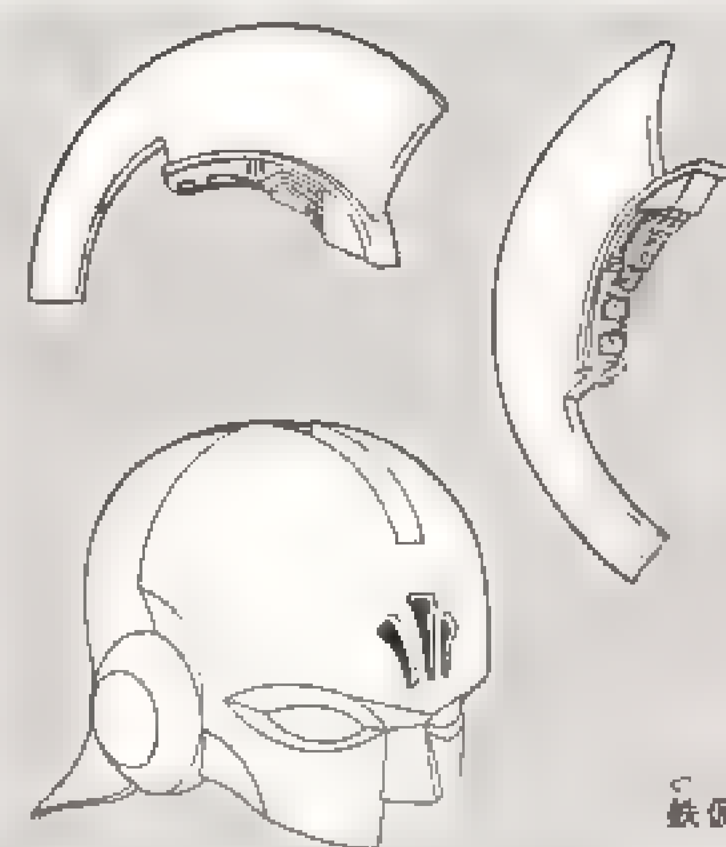
河原さんの所へラフが行き、さらに一回ラフ、そしてクリンナップが上がって来る。設定作業はついに完了。

キャラクターに関しては、GWの所で殆ど終わっていました。ところが、その後、ときどき安彦さんがスタジオに陣中見舞いに来る訳です。その時に作画監督が側に来た安彦さんをつかまえて、「ちょっとわからないキャラがあるんですけど……この人、足元が見えないんです」（笑）。あ、そうかという事で安彦さん。「あとでまとめて言ってくれたら、全部描いて上げるよ」と言って帰った。そのおかげで、マンガの〆切が迫っているにも拘わらず必死で描く羽目に。それでも全部描いてくれました。キャラの設定が完了したのがそんなこんなで7月です。

そして美術。これはもう一歩一歩進めていくしかない。そこのエピソードで、コロニーの円筒の中心軸に近い所は、地球でいう所の高山地域で、少し気圧が低い。で、そこに常に一定方向に風が吹いているから、ここにある松は一方向になびいているんだよという指摘が監督からありました。そこで池田さんと相談して海岸縁に生えている防風林の短めの奴の写真を取って来て、監督に見せた。と、「違うんだなー」じゃあ、どういうイメージなんですか？「オフィスアイで持ってる海の家があってね、その近くにあるんだ」……なんでそれを早く言ってくれないんですか！（笑）「いやー、ロケハン来る？」とか言われるんで、早速池田さんと2人で出かける羽目に。そこにはやたらと沢山の松が生えていて、全部背が低くて、風で一方向にたなびいている。そうか、これだな、と。ほかにも、なんだ、監督のコンテにあるガレ場ってここのガレ場じゃないか、という発見もあった。で、写真を撮り、見たからもう描ける、と帰って行く訳です。帰りには温泉（なんと海の家にある……）につかったり、庭にある夏みかんもいじゃったり……。で、帰って来てから描いた物を見た監督、ニンマリ笑って、「やっぱり見ると違うね」。池田さんとしては「そんな物、どーいう物か、わかりゃ描けるんだよ、ワザワザ見なくても！」とブツブツ言ってる（笑）。

やがて美術作業も10月位に終わりました。あとは、美術ボードというのがありまして、バンダイさんのオーダーも含め、ガンダムやキャラの色も決まって来る。で、決まった頃に安彦さんが現われて「ここの色やだ」とか言って帰って行く。それを聞いた色指定さんなんか、「きーっ！ 全く、あのオジさんは！」とか言いながらも、直します。そういった感じで、作業は進みました。

ところで……監督が絵コンテをカット700位まで上げて来たころ、鉄仮面の演説シーンがあります。ここのコンテで鉄仮面の頭のブレードが、なんと、飛ぶんですね。これは没になった設定ですが、後で別のブレードをつけるとラフレシアを直接脳波コントロール出来るようになる、あれがコネクターだった、というだけの設定のはずなんですが、あれをアイスラッガーの様に発射して榴弾を迎撃するシーンがあって……。誰言うともなく「これ本当にやるのかな？」「コンテに描いてあるんだから、やるんじゃないですか」と演出さんが言う。「どうですこれ？」「恥ずかしいねえ……」と誰かさん。「監督、多分ウル○ラセ○ン知らないよね」で、次の日監督が現われて、チェックを終えて、帰ろうとしたところへコンテ指して「これ、本当にやるんですよね？」と聞くと「描いてあるじゃない」と来る。そこで「本当にやるんですか？」「……変？」で、演出さんも静かにうなずいている。「そんなに変？」（笑）イヤー、マンガっぽくていいとは思うんですが。「……そんなにマンガっぽい？ うーん、わかった、考える！」と言って帰って、1週間後に欠番になった。これが6月頃にあった一コマ。これはおかしかったですね。



惜しまれつつ姿を消した幻の設定。鉄仮面のア○スラッ○ー！

■設定製作秘話！ これが〝分身〟の理屈だ!!

設定とは因果な物で、ビームシールドやビームフラッグ等、新しい物が出て来た場合、それはどういう構造なんだ、という質問が当然出て来ます。監督から、こういう物やろうかって案が出て来た時、どんな事でも、説明がつかない事なんか世の中には

ない！ 監督は好きな事をしてかまいません！ と言い切ってしまったんですね。これは、僕自身が設定マンをやる時のポリシーでもあって……。

問題の、ガンダムの分身の術と口が開く話。口が開くのならやっぱり叫ばせたい。監督は「叫ばすけど、理由は？」……冷却！「分かった！」とかいう感じで。つまり今回はバイオ・コンピューターを使ってるんですが、それはニューロンの仕組みを使い、生物の細胞に似た物をバイオテクノロジーを使って作り上げた物で、本当の意味で脳に近い物なんだと。そうなると当然、合成有機体の伝導素子を使っているだろう、高蛋白の塊かもしれないと。そうなると熱に弱い。だから強制冷却が必要なんだと。これで、つじつまが合います。僕はこじつけるし、監督もアイデアの段階で、理屈が通りそうだなという予測を無意識に立てた上で決めているんです。このあたりが他のロボット物と違う所。ビームシールドしかり、実弾を使う事にも理屈がある訳です。

そしてガンダムの分身の話。これは、実際困りました。これは、ガンダムそのものを突き詰め始めた2月の段階。大河原さんが最初F91を上げて来た時、多重装甲にしたいっていう意見があったんですよ。被弾した時に、表面が日焼けの皮みたいにふるい落とせて、次のアクションに入っていく。チョバムアーマーがさらに進化した形。表面全体に衝撃を散らして、表層だけ落として。これは塗料なみの厚さしかない事になりますね。この思想は最初は十二単衣ガンダムとかいう話で西野さんが描いて来ていました。かぐや姫のイメージを描かれても困りますが（笑）、それが頭の何処かにあったんだと思います。で、その分離した部分が影なんですと。宇宙で高熱を発散する場合には触媒が必要で、それが噴出し、その場に残っている。それはとてつもない微粒子で、ガンダムが高速で動いた軌跡の中に残って行く。その放出が、サーモスタットの切り替えのように断続的に行われていれば、そのまま残像として残るんじゃないかと。そんな事をこっちが考えていた折もおり、監督が「あのね、表膜剥離現象というのがあってね」それってこういう事ですよね……じゃあ成立する！ で、安心してやってしまう。ミノフスキー粒子だってあるんだから（笑）理屈は通る訳ですよ。あと、放出時の温度によって、色が多少違って見えたりもする。例えば、ビームフラッグでは、マグネシウムのような、貴金属の粒子を空中に放出して、それにレーザーを投射し、燃焼させる事によって旗を残す。同じ事がガンダムの表面で行われたと考えれば、それはビームじゃなくて超高温化した一種のプラズマになると考えれば可能じゃないかと。そうなると、ガンダリウム合金はすごく丈夫な金属だという事ですね、監督？「うん、丈夫！ だって、未来だもん」と（笑）。

そんなこんなで出来上がったのがF91、という事ですね。

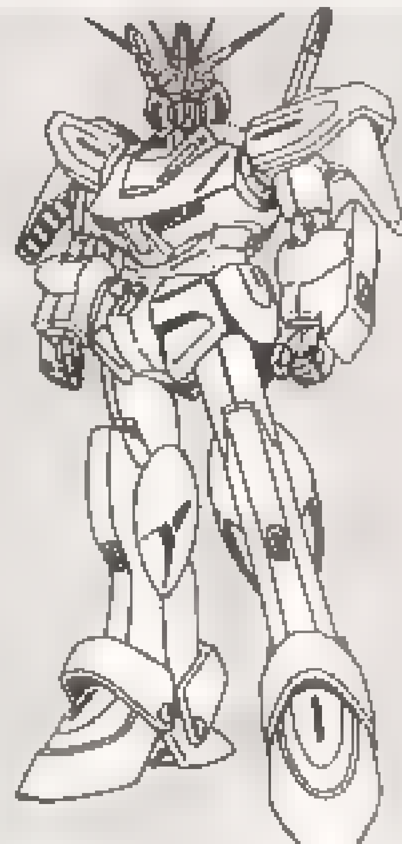
この作品の細かいディテールについては、様々な人が隅々まで理屈を考えて下さっています。画面で起きる様々な事には、実はきっちり説明がついているんです。

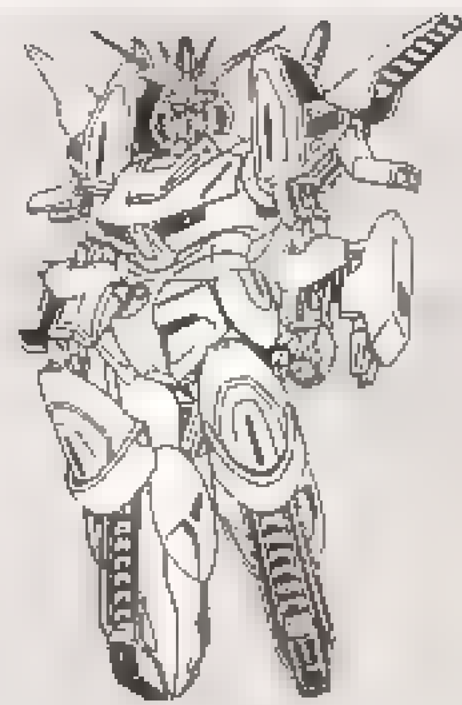
とにかく、アニメーションを作るという事は、やはり、一枚一枚の絵を作って行くという作業である訳です。描くスタッフや、色を塗るスタッフ、統一していくスタッフたち、どこを切り取って見ても幾人もの人が神経を注いだ結果です。

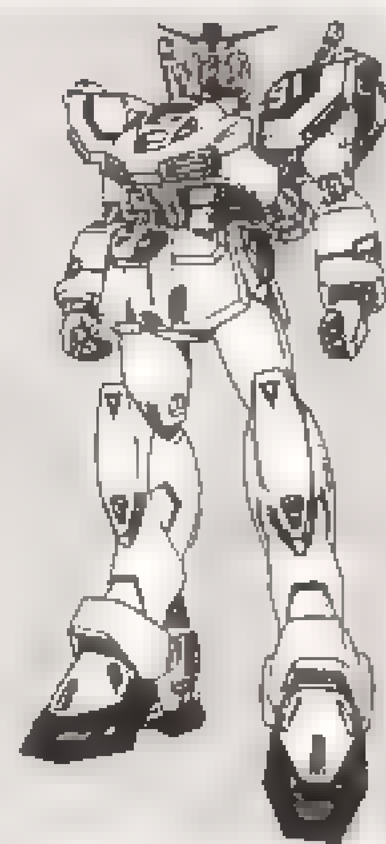
それが報われる事があるとすれば、それは、映画を見て楽しんでいただける事だと思っています。



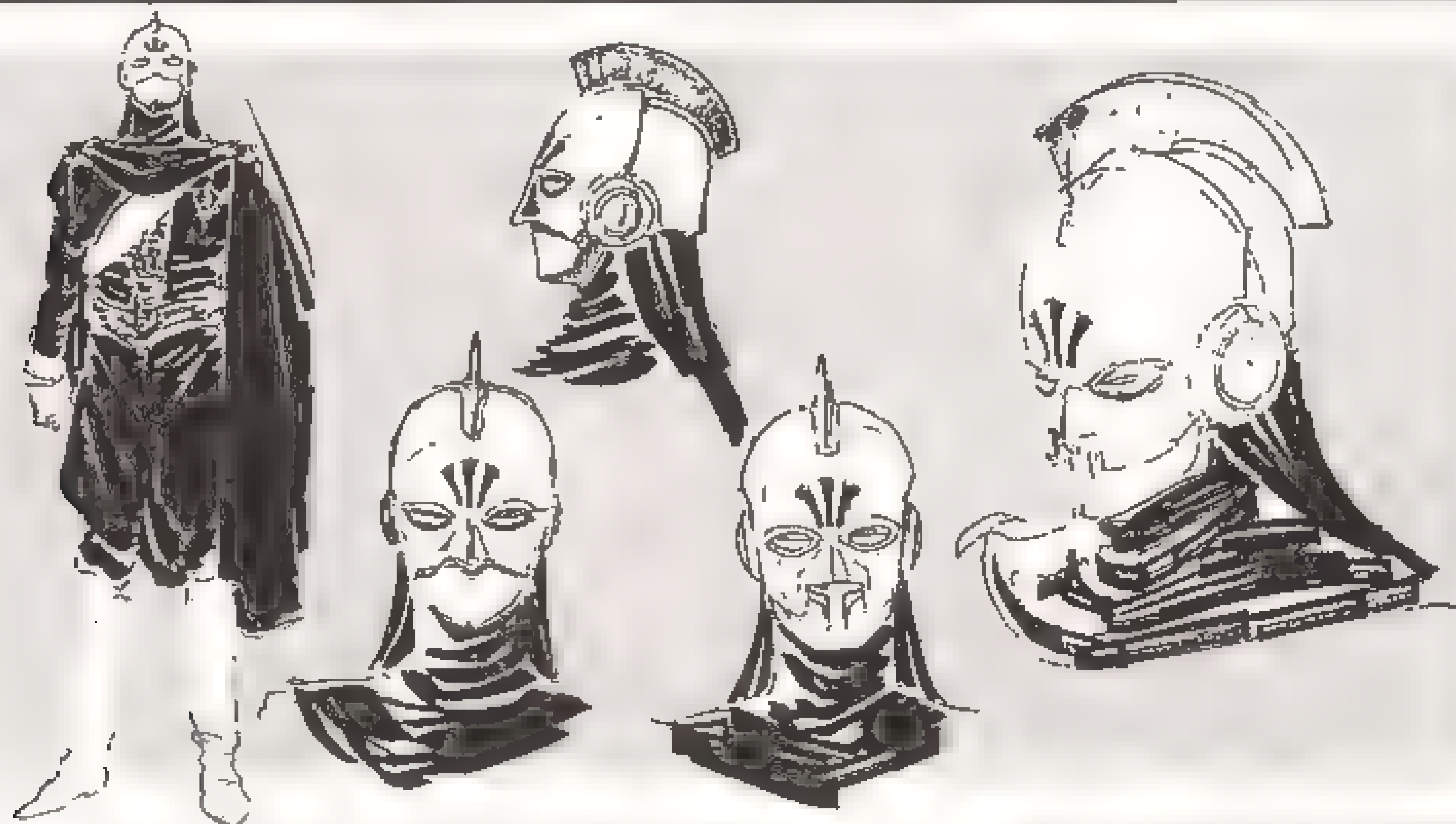
かなり完成されてきた段階のF91のデザイン。ヴェスバー、フィン、スラスター形状など…。[redacted]た上で決定稿に近づいて行くのである







一時期想定された「高機動型ガンダム」。左の状態から中央の形態に変化する(石垣氏)。右は大河原氏のデザイン



機動戦士ガンダムF91用語辞典

装いも新たに始まる、新しい"ガンダム"ワールド。この世界で使われている様々な科学技術、そして魅力的なメカの数々。昔から耳馴れた言葉の他に今回新しく出てきた概念など、劇場版「F91」をより深く理解するための専門語を一挙に収録！

■アステロイドベルト
(Asteroid Belt)
火星と木星の間にある小惑星地帯のこと。一年戦争に敗れたジオン軍残党が退去して逃れた場所でもある。また、スペースコロニー建造のために資材として運ばれてきたルナツーも元々はアステロイドベルトにあった小惑星である。

■アポジモーター
(Apogee Motor)
人工衛星を高度3万6千キロメートルの静止衛星軌道上に投入するために使用する固体ロケットの名称。楕円軌道上で地球から最も遠い点（アポジ）で点火される固体燃料を使用するロケット（モーター）。
ガンダムの世界では一般的に姿勢制御用のバーニアを指す。

■ヴェスバー
(V.S.B.R＝Variable Speed Beam Rifle)
F91の背部に装備されている大型ビームライフル。背部から脇の下を通るレールによって前部へスライドし使用する。ジェネレーターからのエネルギーをダイレクトで使用するので強力。
ちなみにユニット自体は外側に約30度傾けて付けられているのでバーニアの噴射炎を浴びることはない。

■エネルギーCAP
(Energy Capacitor)
ミノフスキー粒子が縮退し、メガ粒子に転換する寸前の状態のまま保持し、蓄積を可能にした技術。この状態からであればメガ粒子砲を発射してもMSに稼動可能な電力は供給されるため、蓄積されたエネルギーが尽きてしまえば再充填するまでは発射不可能になる。これを解消したのが取り替え式のエネルギーパック方式である。

■エレカ
(Ele-Car)
エレクトロリックカー（電気自動車）の略称。大気の汚染を最小限に抑えなければならないスペースコロニーにおいて主要交通手段として使用されている。

■可変モビルスーツ
(Variable Mobilsuit)
モビルスーツの持つ汎用性と、モビルアーマーの持つ局地戦における戦力の両方を得るために開発された機動兵器。U.C.0089年（グリプス戦役）では多数の機種が存在。変形によって機動力の大幅な向上、あるいは大気圏突入を可能にするなどの利点が得られる。しかし、変形機構を取り入れるために構造の複雑化を招いたためコストがかさむ、量産性が悪いなど欠点を持っている。その影響で一機一機を見たときには優れた機体が多かったものの、モビルスーツの大きな流れにはならなかった。
フロンティアIVに陳列されていたガンタンクR-44は、これらの流をくむものといえよう。

■ガンダム
(Gundam)
一年戦争時に製造された地球連邦軍のモビルスーツ、RX-78の愛称。ジオン公国に圧倒されていた地球連邦軍において救世主的な活躍を見せたことや、搭乗者のアムロ・レイが初めて覚醒したニュータイプということもあって、モビルスーツ史上に残る名機となった。その後も数台の"ガンダム"のネーミングを受けたモビルスーツが存在している。名称の由来はガンダリウム合金を初めて全般採用したことによる。

■ガンダリウム
(Gundarium)
チタン系超高張合金。本来は超小型核融合炉用に開発された新素材で、放射線を遮断し、耐熱性も従来の合金よりははるかに高い。硬度が極めて高く、モビルスーツ用装甲材として採用された。現在ではさまざまな改良が施されている。

■強化人間
普通の人間を人工的にニュータイプに近づけたものの呼称。反応速度のアップなど戦闘能力の向上に重きが置かれているため、洞察力、認識力の上昇などのニュータイプ本来の意義は薄れている。

■クロスボーン・バンガード
(Crossbone Vanguard)
交差した骨（クロスボーン）を紋章とするロナ家の私軍。フロンティアIV占拠後はコスモバビロニアの尖兵としての役割を果たす。"バンガード"は「尖兵」を意味する。
高い技術力を持ち、全モビルスーツの小型化を最初に行ったのもクロスボーン・バンガード軍である。ジェガンをはじめとした連邦軍の旧式モビルスーツなどは相手にならないほどの性能を発揮する。

■コスモ貴族主義
(Noble Obligation)
高貴なる者が大衆の見本となり、人々を導いていこうとするロナ家の主義。戦いにおいてもその主義は貫徹され、ロナ家の人間は率先して戦いに赴いている。また"自らのサクセスストーリーを見せることによ

って、能力のあるものは登用の道があるというシステムを民衆に示した。そのため、一部のスペースノイドからは圧倒的な支持を得ている。

■**コスモ・バビロン**
(Cosmo Babylon)
クロスボーン・バンガードが制圧したフロンティアⅣをその理想の拠点とするべく、〝コスモ・バビロン〟と命名。外壁に国旗のマークを描き込まれたり、迎賓館を建てられたりと大規模な改装が行われている。

■**コロニー公社**
(Colony public Corporation)
宇宙移民計画が開始された時点で地球連邦によって設立されたスペースコロニーの管理、運営を行うための官営会社。

■**サイコミュ**
(Psycomu)
正式名称は、サイコ・コミュニケーター。ニュータイプの脳から検出される感応波をコンピュータ言語に翻訳する脳波制御システムである。操縦者の意志をダイレクトにマシンに伝達する事により、機体の反応速度・動作の円滑性に飛躍的な向上をもたらした。そのうえ、同時に多数の機器（ビット、ファンネル等）を操作することが出来る。F91ではサイコミュサブ増幅器が操縦席の背に組み込まれており、コクピットの周囲に使われているサイコフレームが主増幅器になっている。

■**サイコフレーム**
(Psycho Frame)
脳波を増幅して発信する装置であるサイコミュの性能を持ったチップを金属粒子のレベルで鋳込んだモビルスーツ用のフレームのこと。ニュータイプが搭乗するとモビルスーツの性能が飛躍的に向上する。「シャアの反乱」でネオジオン軍が開発したものが連邦軍に技術流出した話は有名である。

■**サナリィ**
(S・N・R・I)
STRATEGIC NAVAL RESEARCH INSTITUTE（地球連邦海軍戦略研究所）。もともとはスペースコロニーの開発を行った民間会社が連邦政府に買収され、発展した公共の開発機関。開発当時のモビルスーツの概念に回帰しようというフォーミュラ計画を提唱した。

■**シェルフ・ノズル**
(Shelf Nozzle)
ベルガ系の指揮官用MSに搭載されているバックパック。ノズルを連結することによって従来にない高出力、高機動を得ることができる。ひとつひとつを分離させミサイルのように射出させ、武器として活用することもできる。

■**スペースコロニー**
(Space Colony)
●**開放型コロニー**
1つのコロニーを1バンチと呼び、30〜40のコロニーが集まって「サイド」を構成している。1つのコロニーは全長40km、直径6kmで3600万人を収容できる。すなわち1サイドには約15億人の人間が存在していることになる。
円筒には巨大なミラーが設けられ、太陽光を中に注ぎ込む形になっている。2分間に1回転し、人工重力を産みだす。太陽光のエネルギーを利用した自給自足が可能。
●**密閉型コロニー**
開放型コロニーと同様に円筒形をしているものや、球形のものが存在する。特徴として太陽光を取り入れるためのミラーがついていないことが挙げられる。
開放型と比較したとき、その外見が密閉されているように見えるためにこの名がついた。ただし、重力を作り出すための回転は同様に行われている。通常は開放型に比べると収容可能人口は多い。

■**スペースノイド**
(Spacenoid)
地球人（アースノイド）に対して、スペースコロニーに居住する人々を指して呼ぶ。

■**ノーマルスーツ**
(Normal Suit)
人間が装着する宇宙服の総称。モビルスーツに対応してノーマルスーツという呼び名が定着している。

■**バイオ・コンピューター**
(Bio Computer)
生物細胞の活動を模した形態のコンピューターや有機材料を使用したコンピューターを指す。F91に搭載されているものは両者の性質を併せ持つもののようだ。モビルスーツではF91で初めて実用化された最新鋭の装備。サイコミュとの併用による機能向上は実験データが無いために不明とされている。

■**バルカン砲**
(Vulcan Cannon)
モビルスーツが全般的に装甲強化されたためにバルカン砲のみで敵モビルスーツを破壊することは難しくなった。

■**ビームキャノン**
(Beam Cannon)
ビームライフルとは異なり、モビルスーツ本体からのみエネルギー供給を受けているビーム兵器を指す。モビルスーツ本体のジェネレーターからエネルギー供給があるためにおしなべて通常のビームライフルの数倍のパワーを持つ。また、総弾数もビームライフルの3倍程度である。
しかし、何らかの形でモビルスーツ本体からのエネルギー供給がカットされると一発も撃てなくなってしまうという弱点も併わせ持っている。

■**ビームサーベル**
(Beam Saber)
高エネルギー状態で固定したミノフスキー粒子を放出せ、切断兵器として使用するビーム兵器の総称。
かつてのビームサーベルは、一旦ビームを放出するとそのままの状態であったためにエネルギー消費が大きく、長時間の使用は不可能であった。しかし、現在では敵に命中した瞬間のみに出力が最大になる仕様となったために比較的長時間にわたっての使用が可能になっている。
F91に装備されているビームサーベルは必要時にはモビルスーツ本体内のジェネレーターから他のビーム兵器へのエネルギー供給を遮断し、ビームサーベルへ供給することによって、高出力化する設計がなされている。

■**ビームシールド**
(Beam Shield)
実体弾も防げるだけでなく、ビーム兵器に対してもビームの干渉によって防御可能である。F91の場合はコンデンサーを内蔵しているため、ブーメランのように投げつ

けることも可能。ブロック単位で分割されているため、必要な箇所にだけシールドを形成でき、エネルギーが切れるか、ブロック自体が破壊されない限り何度でも形成できる。エネルギー消費を最小限に押えられる等の利点を持つ。

また、取り回し中に機体と接触する箇所に関しては機体にフィードバック回路を持っており、自動的に接触部分のシールドがカットされるようになっている。

■ビームライフル

(Beam Rifle)

元々は戦艦などに装備されていたメガ粒子砲をエネルギーCAPの実用化によって小型化し、モビルスーツに携行可能なサイズにしたものをビームライフルと呼ぶ。よって威力自体は戦艦等に装備されているメガ粒子砲と大差ない。ライフル本体にコンデンサーを装備しているためにモビルスーツ本体からのエネルギー供給が断たれてしまっても数発程度は発射可能となっている。

■ビームランチャー

(Beam Launcher)

ビームライフルを巨大化、高出力化したものを指して特にビームランチャーと呼ぶ。その境界はあいまいであるが、通常のビームライフルの2倍程度の大きさのものをビームランチャーと呼ぶようだ。ビームライフルと同様に本体内にコンデンサーを装備している。

■フィン・ノズル

(Fin Nozzle)

ビギナ・ギナに搭載されたサブ・スラスター。ジェネレーターに直結する構造でその伝導ロスは激減している。機体をあらゆる方向に向けることができる。

■フォーミュラ

(Formula)

サナリィが提唱した新しい流れのモビルスーツシリーズの呼称。モビルスーツが本来持っていた汎用性を現行技術の導入によって復活させようという構想である。モビルスーツ本体を可能な限り小型化させて高運動性を実現している。

行動目的に応じた武装を別途装備させるミッションパック方式の採用によって武器装備のためにモビルスーツ本体にかかっていたデッドウエイトの排除を実現している。新規武装開発もミッションパックの新設計のみで採用可能になったためにコスト削減が可能という利点も併せもっている。

■フロンティア・サイド

(Frontier Side)

新たに建設の始まったばかりのコロニー群。サイドは月と地球の引力のつりあう、ラグランジュ・ポイントに置かれている。

"フロンティアⅣ"は、"フロンティア・サイド"の、第4番目のコロニーである。

■ミノフスキー粒子

(Minovskon)

静止質量がほとんどゼロの正か負に帯電した素粒子で、立方格子状に整列し、フィールドを形成するという特性を持つ。発見者のトレノフ・Y・ミノフスキーが提唱したミノフスキー物理学は、ミノフスキー粒子の物理学でその応用技術であり、核融合炉の実用化、メガ粒子砲、反重力、電波妨害などの軍事技術の発展に貢献した。

■ミノフスキー・クラフト

(Minovsky Craft)

立方格子状に整列しつつ、エネルギーフィールドを構成するというミノフスキー粒子の特性を活かした浮遊方法。反重力というよりもミノフスキー粒子が構成する格子によって機体を支えているという表現が正しい。無論、ミノフスキー・クラフトだけでは飛行はできず、推力を得るにはジェットエンジン等を使用しなければならない。

■メガ・マシンキャノン

(Mega Machinecannon)

F91胸部両側に装備されている大型、短銃身式の速射機関砲。メガ粒子砲のようなビーム兵器ではない。弾体の連射速度は劣るが、頭部のバルカン砲より破壊力に勝っている。ビームサーベルで戦うような接近戦で発射すれば敵モビルスーツを破壊することすらも可能である。

■モビルアーマー

(Mobil Armor)

モビルスーツの特性である汎用性を取り去り、特定の場所や用途のために製造された機動兵器の総称。局地的には高い戦闘能力を誇っているため対モビルスーツ兵器として開発された。

■モビルスーツ

(Mobil Suit)

人型運動兵器の総称。ミノフスキー粒子の発見によってレーダーが無効化されたために、汎用運動兵器の戦略的な重要性が増した宇宙世紀0070年頃から開発が始められた。その実効性が認められてからは、宇宙空間においての戦闘だけでなく汎用性の高さから様々な用途に使用されている。

■ラグランジュ・ポイント

(Lagrange Point)

月と地球の重力均衡地点のこと。通常のスペースコロニーはラグランジュ・ポイント内に建造されるために大幅な軌道修正を必要としない。しかし、クロスボーン・バンガードの拠点であるブッホ・カンパニーのある密閉型コロニーはラグランジュ・ポイント内に存在しないので絶えず軌道制御を繰り返さねばならない。

■ロイ戦争博物館

(Roy War Museum)

退役軍人のロイ・ユングが館長をしている。歴代のモビルスーツから戦車まで、様々な機体のレプリカが陳列されている。

■ロナ家

(Ronah)

もともとはスペースジャンク屋を営んでいたマイッツァーの父が、築いた財産によって旧ヨーロッパ大陸の一貴族の名を買ってロナを名乗りはじめたのが最初である。しかし、単なる成金の貴族趣味ではなく、地球圏の汚染を続ける大衆に対して、自分らが貴族たる態度をとり、見本となろうというコスモ貴族主義思想が底辺にある。

■リニア・シート

(Linear Seat)

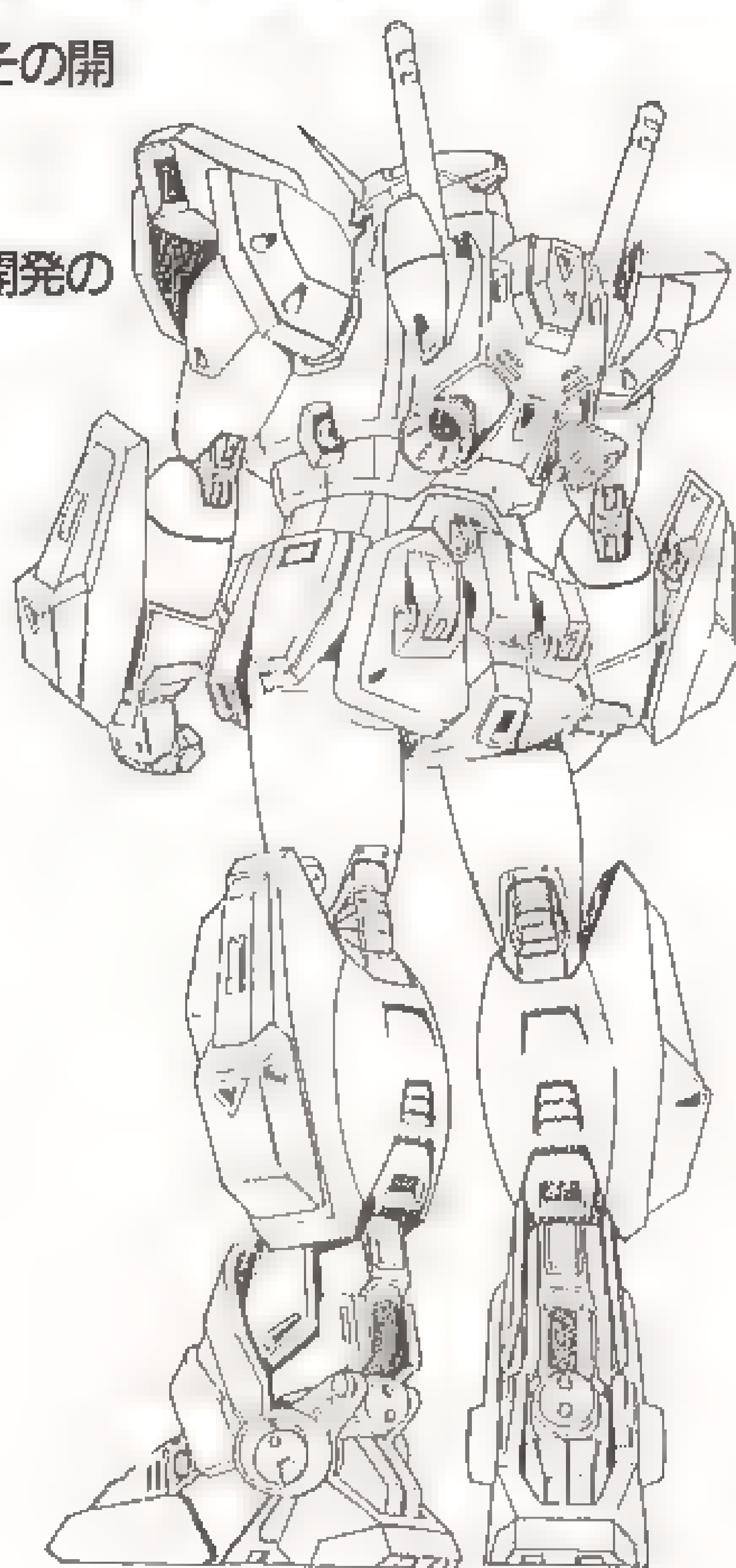
脱出ポッドを兼ねた球状のコクピットブロック中央に据えられたパイロットシートのこと。電磁石を使用しているため、パイロットに加わる衝撃などを中和できる。

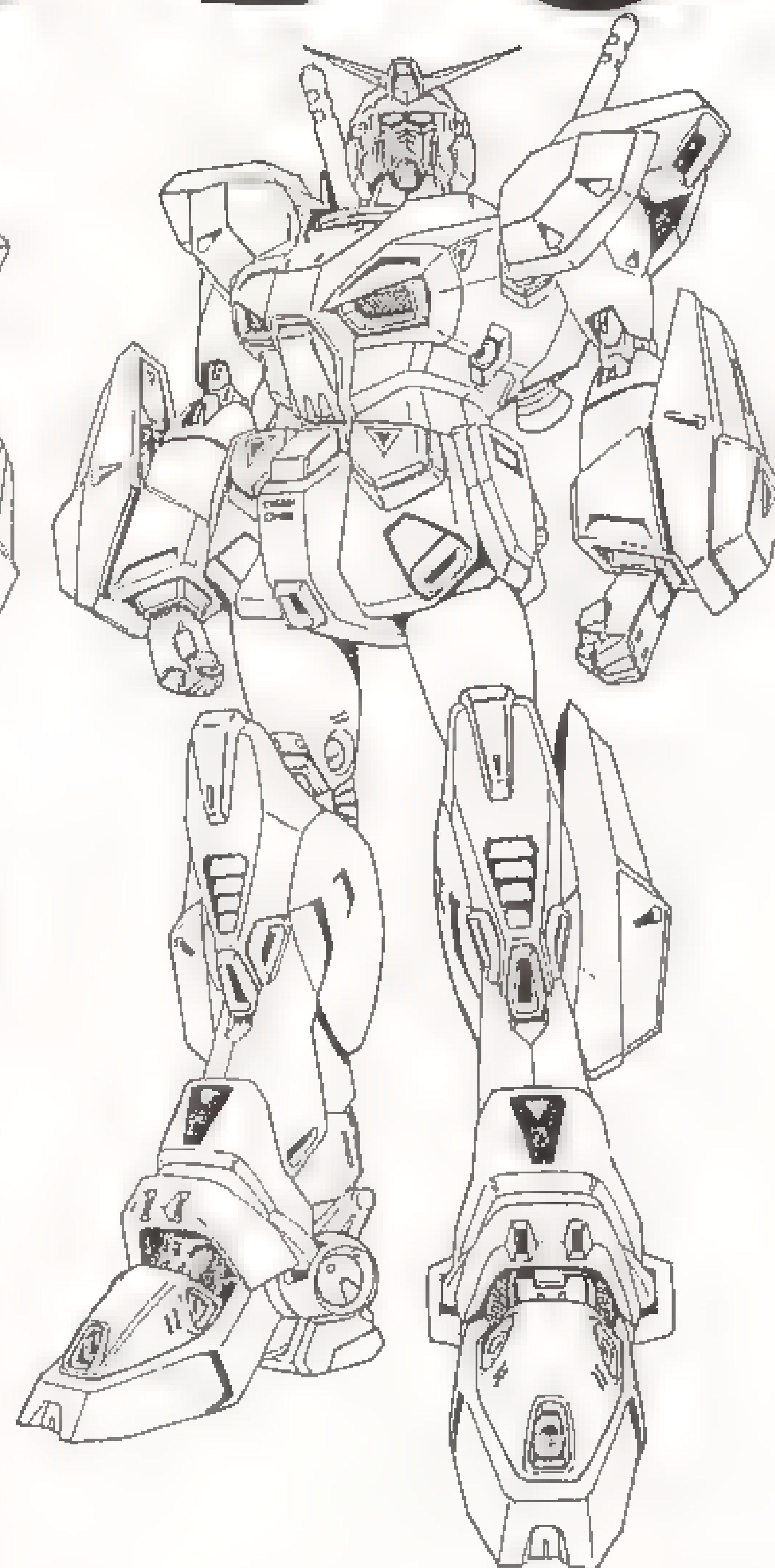
またコクピット内の壁面には全天周囲モニターが採用されているため、モビルスーツ周囲の映像がほぼそのまま投影される。

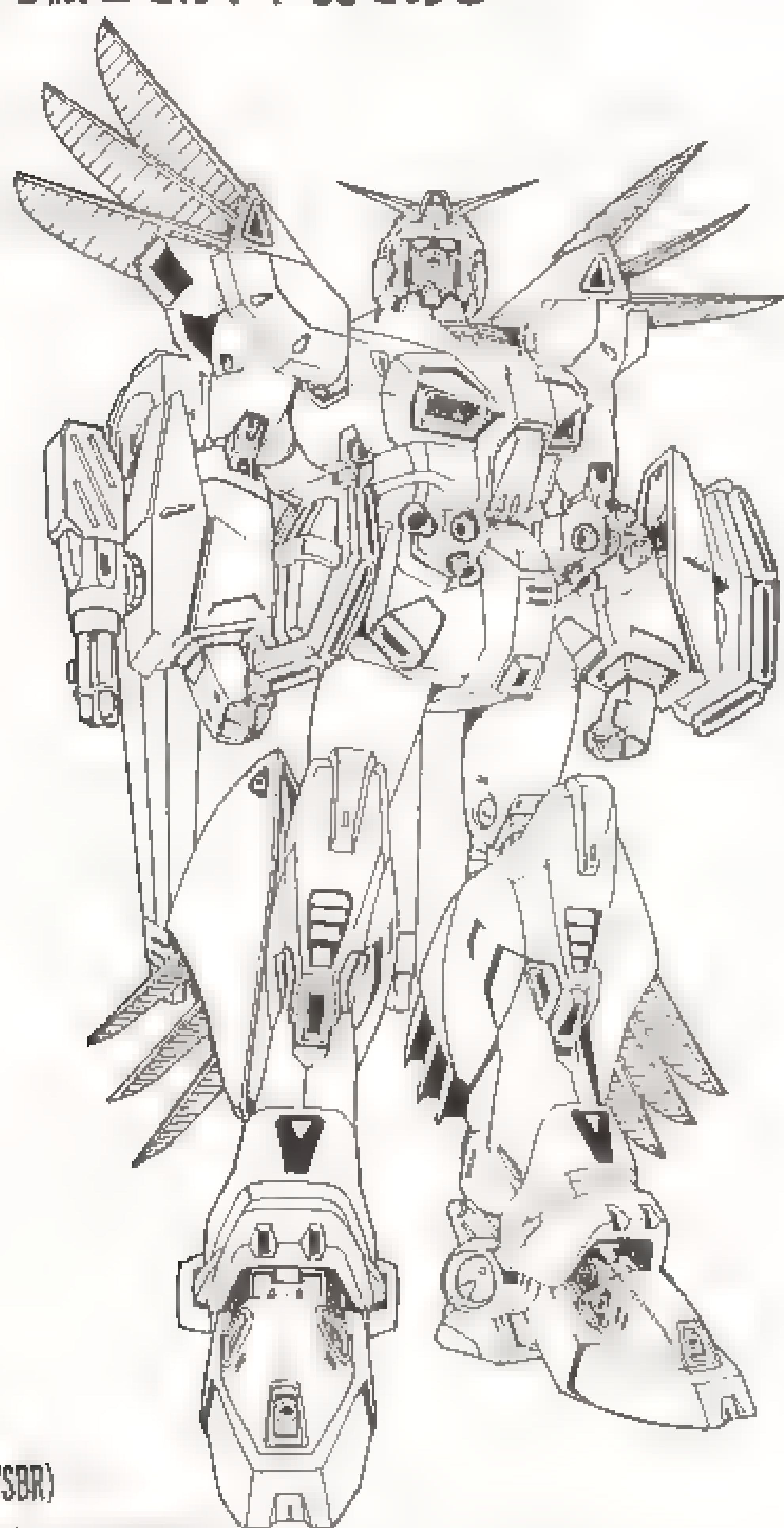
1年戦争当時にすでにNT－1アレックス(『ポケットの中の戦争』)で実験されていた。

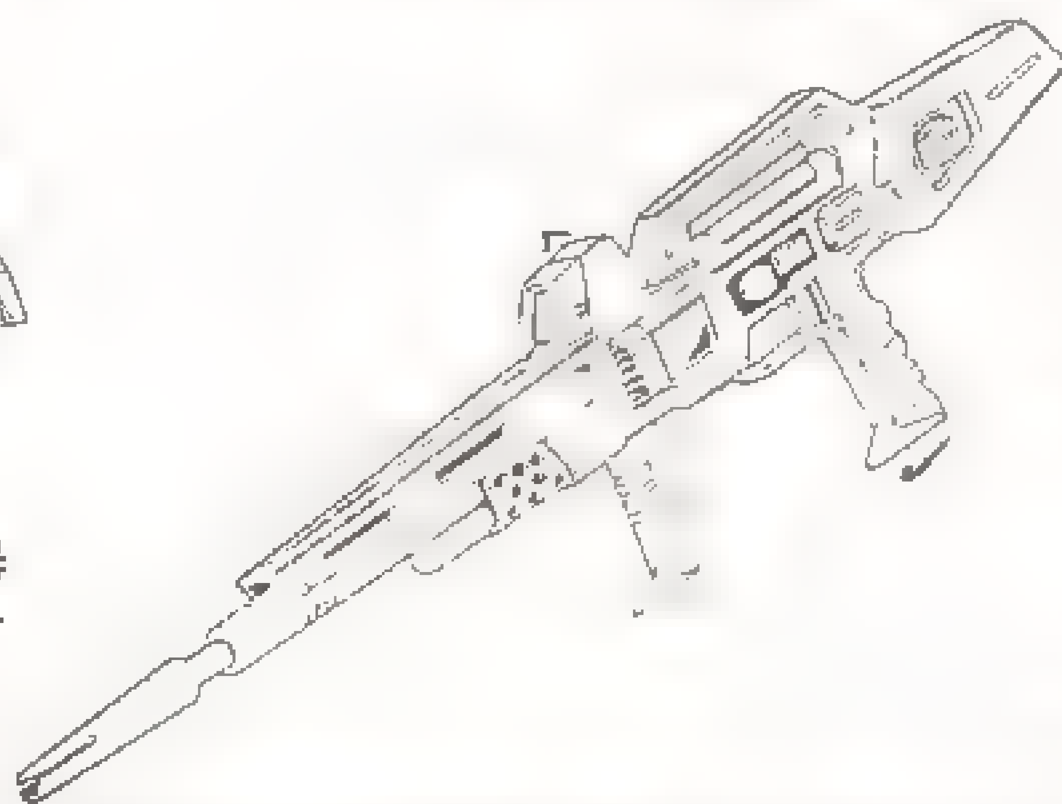
驚異の新世代MS GUNDAM F90

日進月歩で進化したMSも宇宙世紀0093年以降、その開発は中断されていた。
だが、0111年、MSに一代革命が起こった。
それまでのものとは大きく趣を異にするサナリィ開発の第1号機こそが、F90である……









F90V(VSBR)
新型火気試験仕様
連邦軍の新型MS（F91）に搭載する武器のテストベースとして開発されたタイプ。すでに放熱板兼用の安定翼、ビームシールドヴェスバーなどが装備されている。

F90
頭頂高：14.8m／本体重量：7.5t／全備重量：17.8t/ジェネレータ出力：3160kw／スラスター推力：27510kg×2、9870kg×２／アポジモーター数：51／装甲材質：ガンダリウム合金、セラミック複合材／ハードポイント数：11/ ウェポンラック数：１

連邦軍はしばらく停滞していた新型MSの開発計画を再開するにあたり、強く求めたのが機体の小型化であった。この要求に沿ってアナハイム社で開発されたのが、RGM－109ヘビーガンであった。

宇宙世紀0111年、前記ヘビーガンの運用実績にいちおうの満足を納めた軍は、さらなる高性能機の開発要求を作成した。これに応じて提出された数社の基本案の中から、2つの機体を選択、実験試作機による審査を行うこととなった。1社はRGM－109の発展型MSA－120型をもって臨んだ老舗のアナハイム社。もう1社は、MS開発は初めてという、サナリィ（SNR－）であった。MS開発には実績のないサナリィではあったが、逆に従来の慣習にしばられない自由な発想のもと、F9型の発想をまとめ上げ、競争試作にあたることとなった。

MSA－120は装甲・出力で勝っていたが、模擬戦では機動性の上回るF9の圧勝であった。ここに、約40年に渡るアナハイム独占の体制は崩れ、次期MSは新進のサナリィ案が採用されることになった。

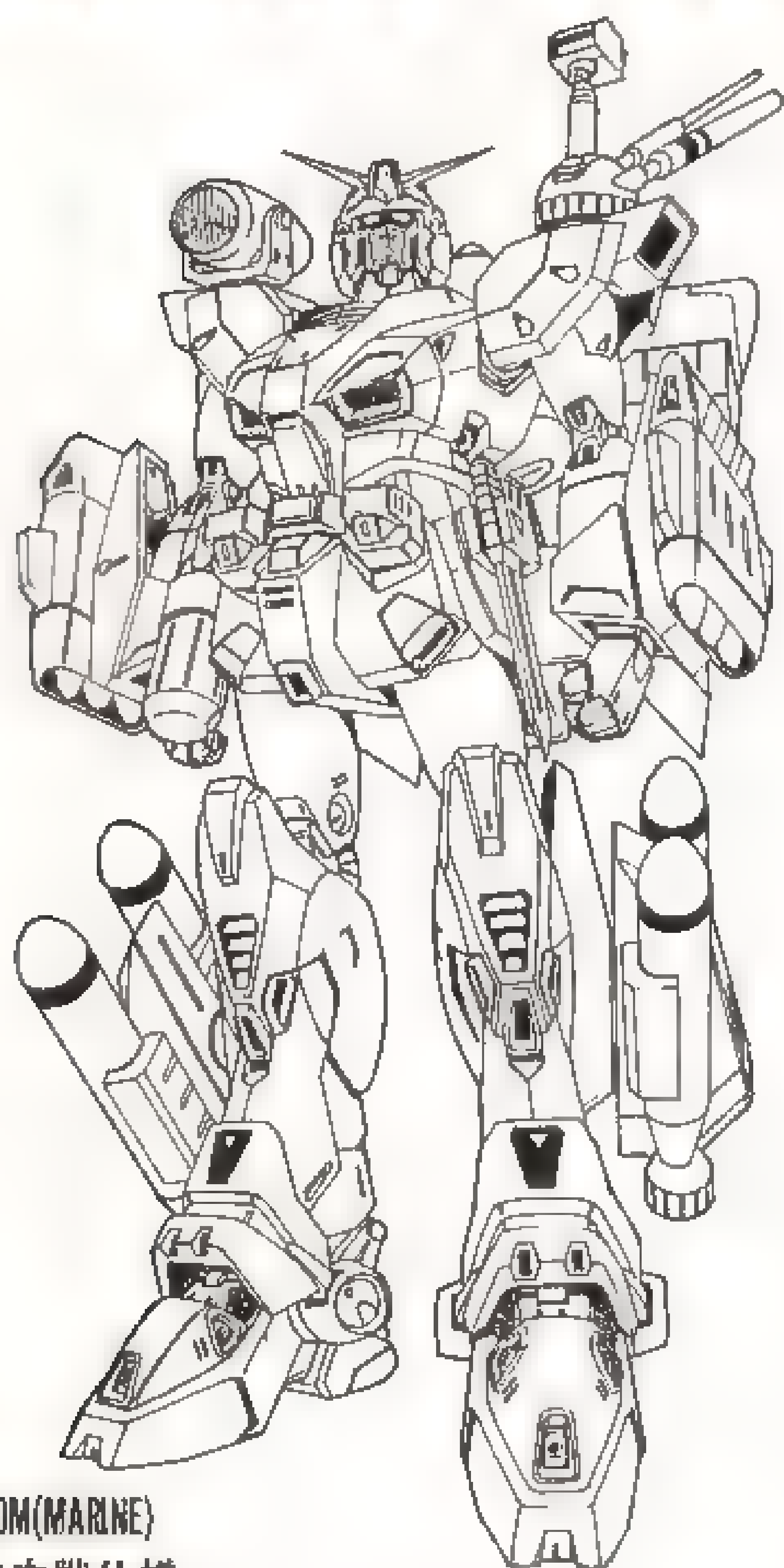
しかしながら、性能的には満足のいくF9も、主力MSとして見てみるといくつかの不都合点が散見された。そのあたりを鑑みた軍は、実績のないサナリィの機体を量産するには尚早と判断、F9型を改修し、データ収集及び評価試験の続行を命じた。これを受けて2機のみ製作されたデータ収集用の実験機は、F9シリーズ0号という意味で、F90と呼ばれることとなった。

F90は基本的に内蔵武器を持たない（のちに頭部にバルカンを装備）。そのかわり、機体各所にハードポイントを配置、ここに増加ユニットを装着することにより様々な機体特性を得ることができるようになっていた。

第13実験戦闘団に配備されたF90は、火星での実戦という貴重なデータをもたらし、同時に26種におよぶ増加ユニットも設計され、様々な試験が行われた。その課程で高い評価を受けたSタイプは、支援用のF7型として分岐し、F71・Gキャノン（F7型1号）として採用された。

F9シリーズ基本設計の優秀性は見事に証明され、やがて、新兵器として開発されたビーム・シールドとヴェスバーを装備したNタイプをベースに、本来の次期主力MS、F91（F9型1号）が設計されることになる。

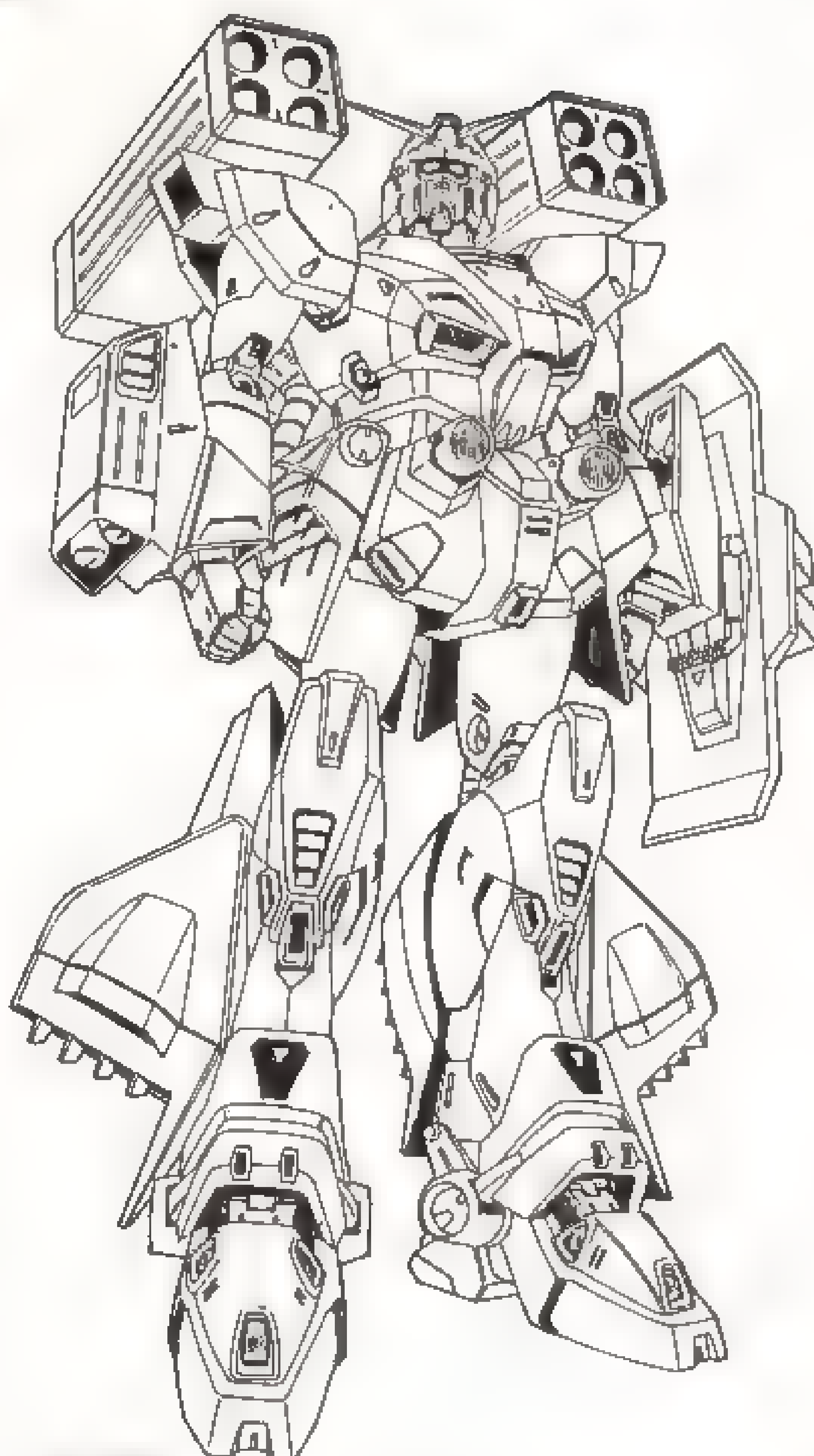
WHAT'S "F90"



F90M(MARINE)

水中戦仕様

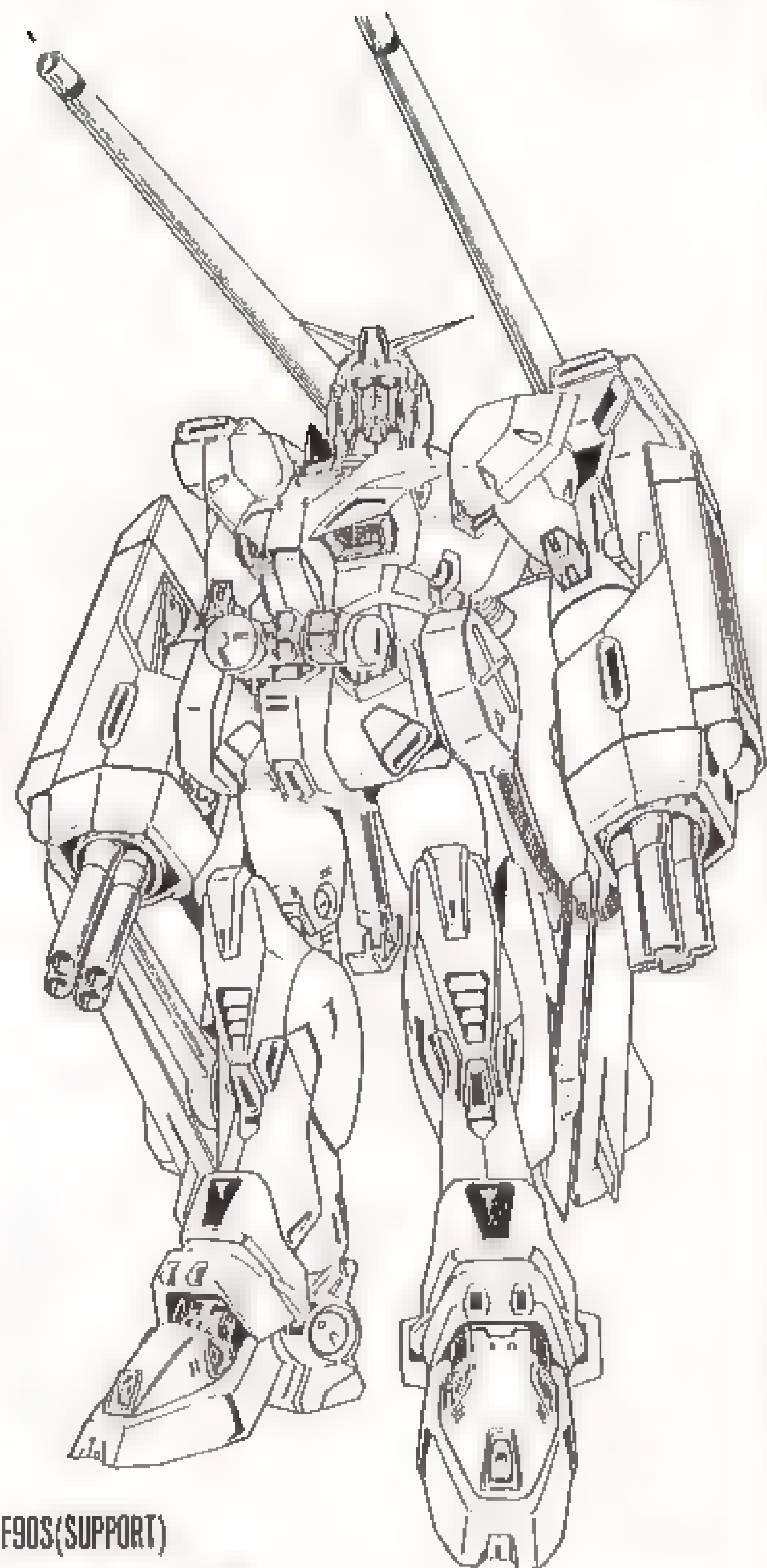
背部の大型ハイドロ・ジェットで水中を高速移動。水中ではビーム兵器の効率が落ちるため、各種魚雷と水中銃を装備。また、近接戦用にコンバット・ナイフを採用。



F90H(HOVER)

高速陸戦仕様

かつての局地用MSの傑作機MS－09シリーズの再来とも言える機体。ホバー走行による一撃離脱タイプの戦闘を身上とする。専用ビームピストルも用意されている。

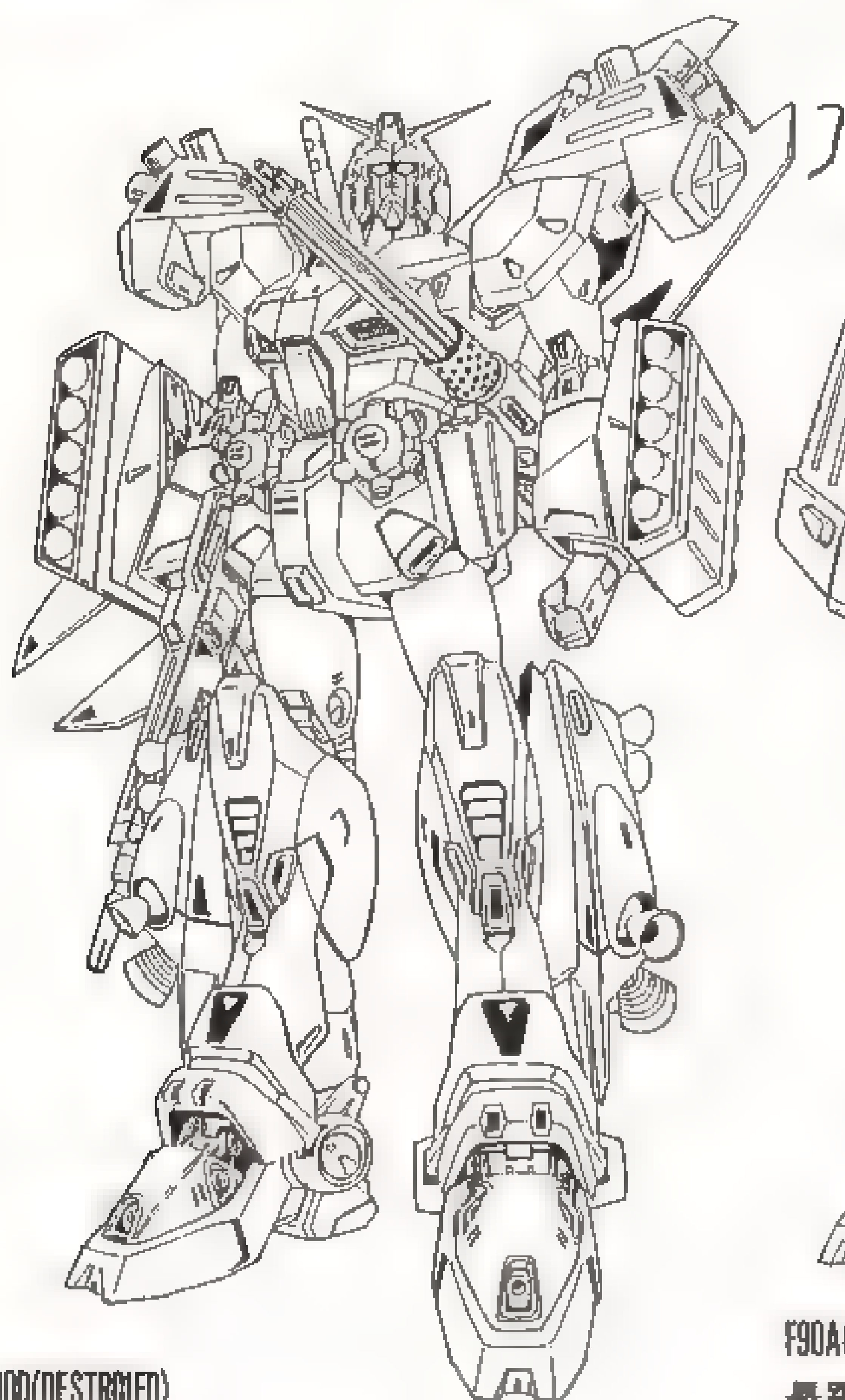


F90S(SUPPORT)

長距離支援仕様

在来型のMSをアウトレンジする長射程の武器と、長距離用複合照準器を持つ。

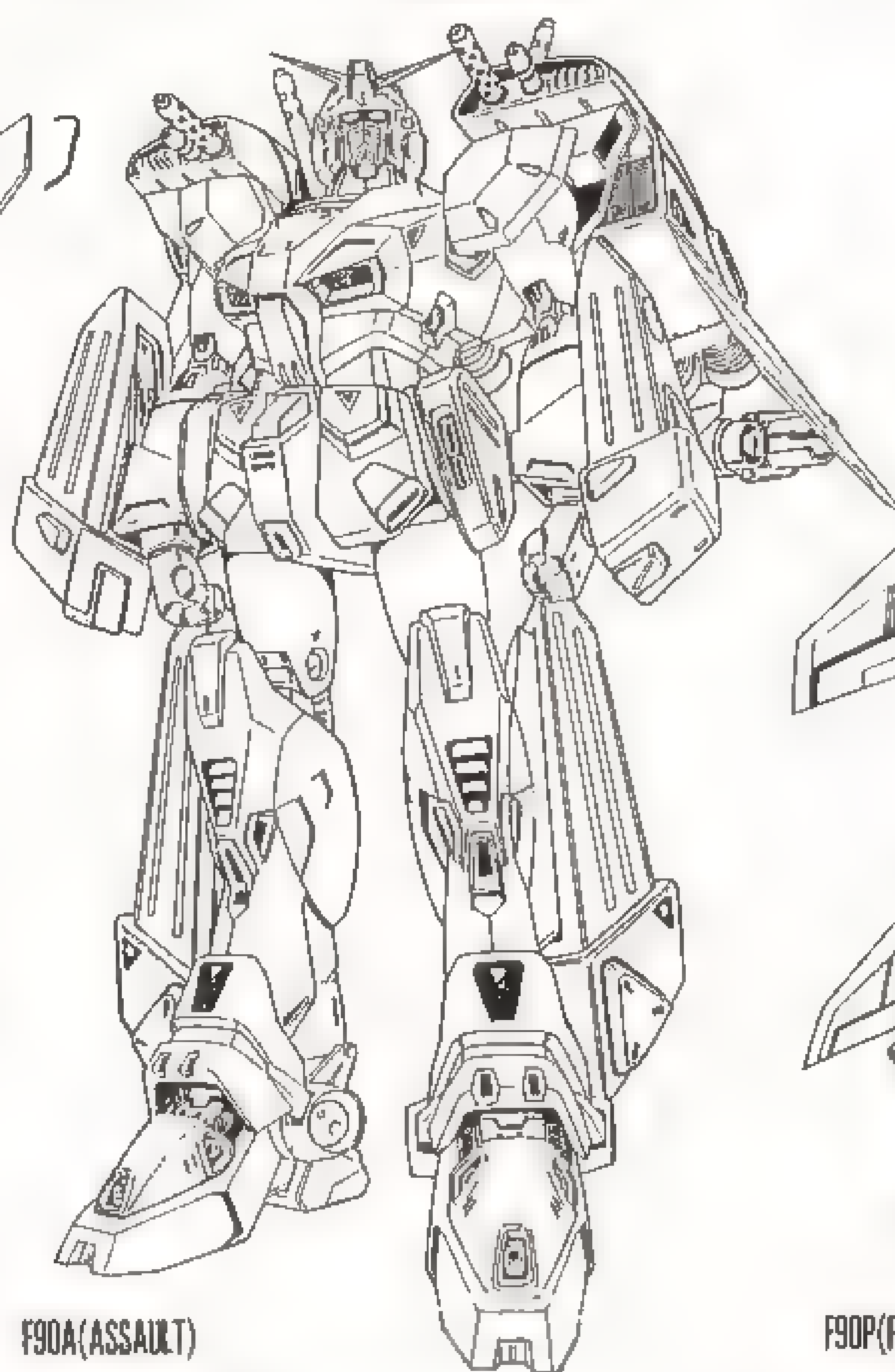
この機体から得られたデータを基に、F71 Gキャノンが設計された。



F90D(DESTROIED)

接近戦仕様

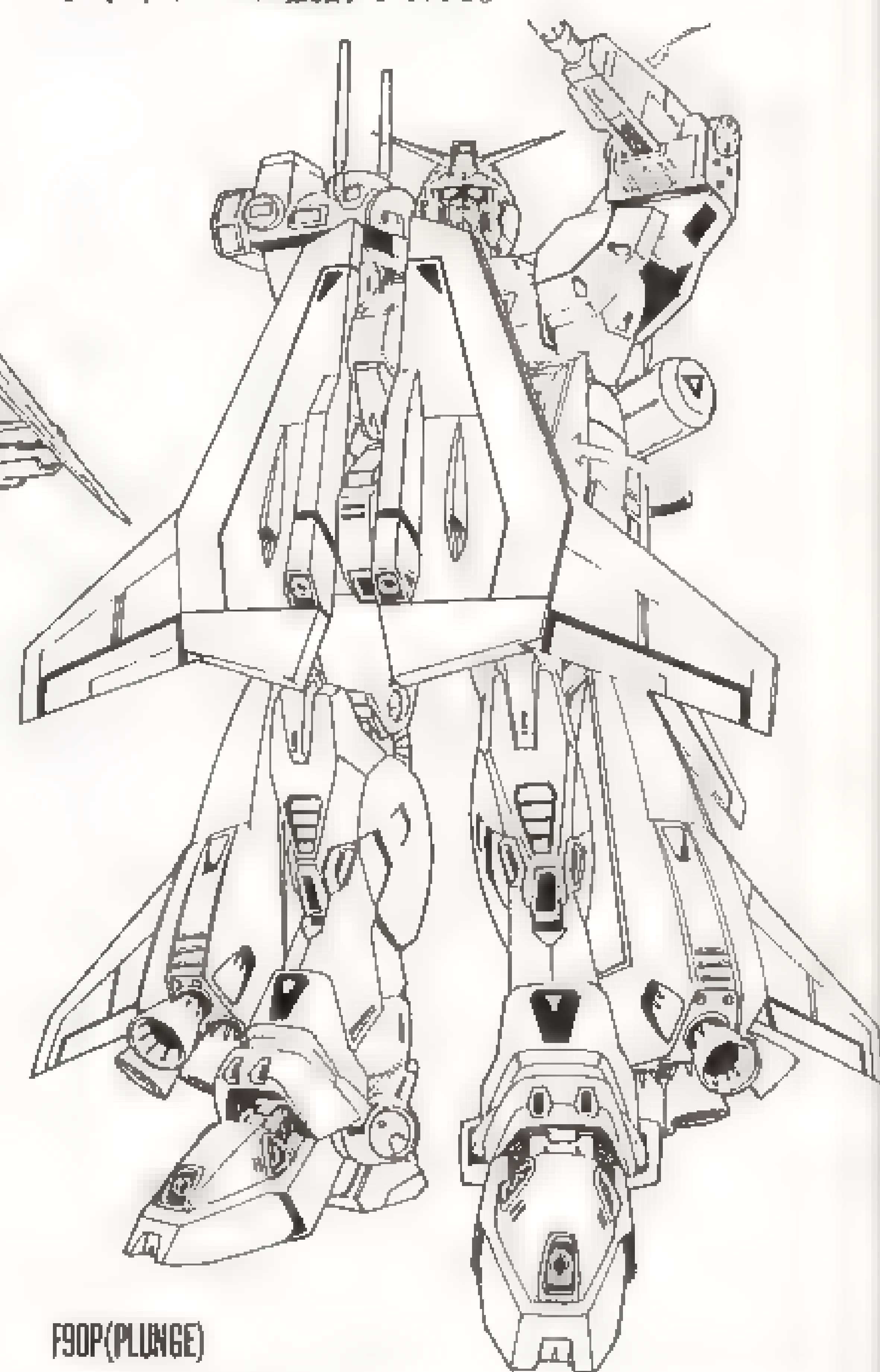
機動性を高めるため、脚部にはアポジ・モーターを追加装備。武装も接近戦用の速射性の高いものが選ばれている。



F90A(ASSAULT)

長距離侵攻仕様

長時間の移動及び戦闘を想定したタイプ。大出力の増加機動ユニットと強力な火力を装備。また、航続力を増すために腕部および脚部のHPには増槽を装着。



F90P(PLUNGE)

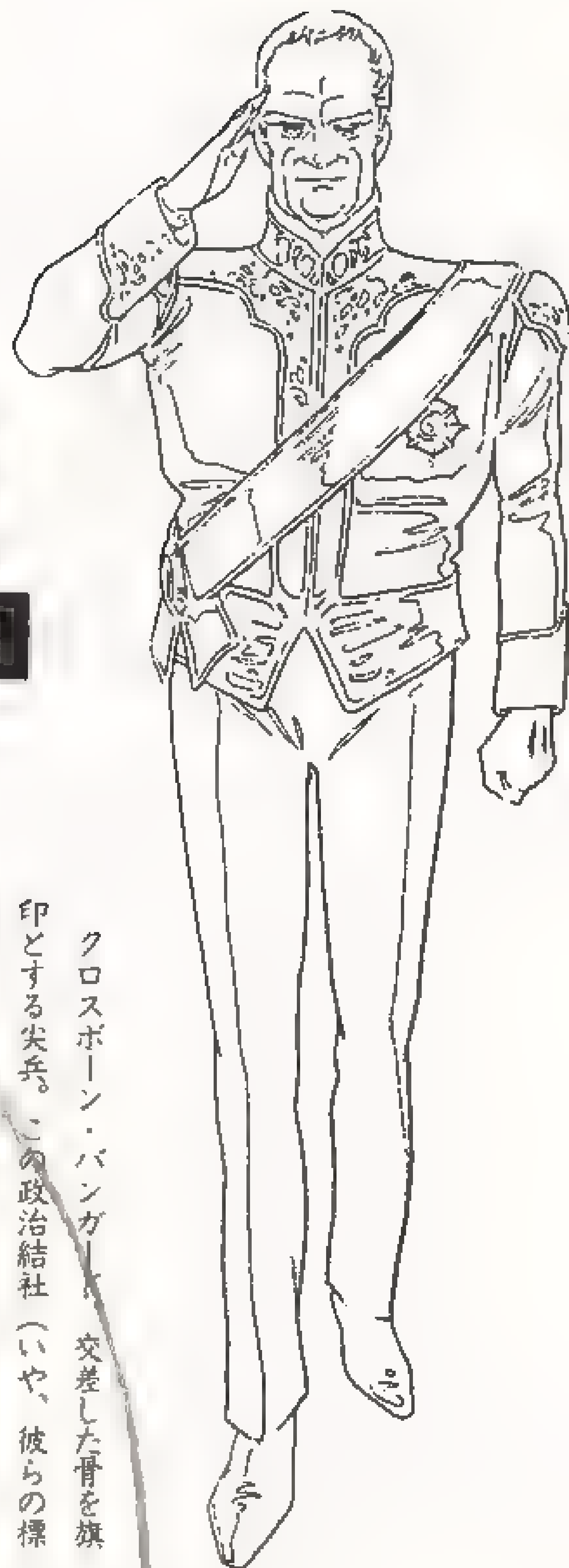
大気圏突入仕様

宇宙用MSの最大の課題である大気圏突入機能をテストするべく開発された増装。増装を展開し、リフティング・ボディを形成する。MSZ－006の系列に属するといえよう。

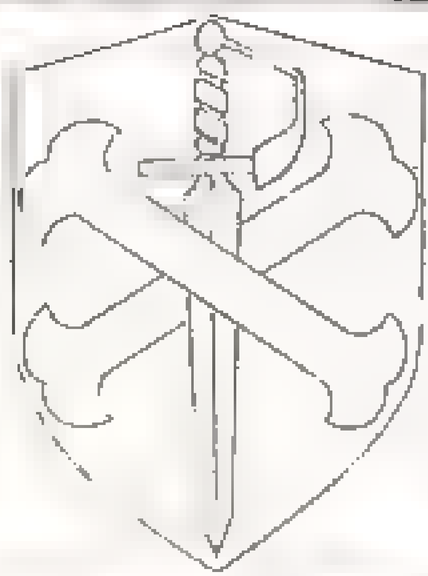
CROSSBONE VANGUARD

クロスボーン・バンガード前史

あるいは"伝統なき貴族"ロナ家の歩み



クロスボーン・バンガード紋章



ロナ家紋章



クロスボーン・バンガード、交差した骨を旗印とする尖兵。この政治結社（いや、彼らの標榜するところによれば「コスモ貴族主義による世直しを実践するための前衛」）の歴史は、その中核をなすロナ家の歴史でもある。その発祥を辿るには、ブッホ・ジャンク・インクを興したビッグ・ロナことシャルンホルスト・ブッホにまで逆上らなければなるまい。

宇宙廃品回収業は、スペースコロニー時代の当初、その重要性から拡大の一途を辿ってきた。宇宙に漂う厄介なゴミ—人工衛星、戦艦、モビルスーツなどの廃物の回収と資源再利用。さらには外宇宙から接近する隕石（ときとして、膨大な利益を生む資源を含有するものもある）の捕獲までこなした。そうした中で巨万の富を得る者も現れてくるのは必然であろう。

シャルンホルスト・ブッホはブッホ・ジャンク・インクの創業者・総帥として、この宇宙廃品回収業で大きな成功を収めた。裕福な生活基盤だけでなく、社外からの干渉を一切受けない完全自社資本による小型球形コロニーを手に入れるまでになったのである。しかし、彼が事業的成功のみに満足しなかったことは、ロナという由緒ある（かつてのヨーロッパ大陸の名門のひとつである）家名を金で買ったことからもうかがえる。また彼は、その職業ゆえか人間社会への不信が強かったといわれる。それは彼の経営理念—完全な能力主義、そして『宇宙の廃物は確かに我々にとってメシの種だ。が、人間の愚昧さが生み出した排泄物かと思うとヘドが出る』という言葉に象徴されている。その彼をして、ある一つの理想が芽生えたとしても不思議ではない。コロニーを心血注いで手に入れたのも、名門の家柄も手に入れたのも、すべてはその理想のためであった。もっとも彼の理想が現実のものとして形を取りはじめたのは、彼の事業のみならずその理想をも受け継いだ次男—マイッツァー・ロナによってであった。

マイッツァーは、父シャルンホルストの片腕としてその事業的手腕を振るい、父の死後も、もう一つの自社コロニーを建造するなど事業を順調に拡大していった。さらに、ブッホ・ジャンク・インクの職業訓練校—僻地開発事業や長期遠征事業に耐えられる強健なスタッフ養成のための組織—から優秀な人材を抜擢した特殊組織を作り、彼らをクロスボーン・バンガードと名付けたのである。表向きは職業訓練を装いながら、実際には軍隊並みの教育を施す組織だったのである。ロナ家の理想実現に向けて、その準備は着々と整いつつあった。その準備が終わるには、さらに新しいロナ家の一員の登場を待つことになる。

マイッツァーには、離婚した妻レイチェルとの間に二人の子供があった。長男ハウゼリーと長女ナディアである。ハウゼリーはシャルンホルストにおけるマイッツァーの如く、彼の理想を理解し、その実現に向けてのよき協力者となるはずであった。が、中央政界に進んだ彼は政敵によるテロの凶弾に倒れ、この世を去ってしまう。マイッツァーに二人の子供を残して。ちなみにハウゼリーの長女シェリーは後にコスモ・クルス教—クロスボーン・バンガードの思想的基盤となる宗教—の教祖となる。

一方ナディアは、父マイッツァーの貴族趣味を、そしてロナの家名を疎ましく思い、ことあることに父に反抗的態度をとった。結婚も父に対する反抗精神からか、家柄も何も関係ない、男としては凡庸な科学者を夫として選んだ。いや、彼女はそのつもりだったのだ。その男の名はカロッゾ・ビゲンゾンといった。

彼はロナ家の一員となると、まるで生まれながらにロナ家の人間であったかのようにブッホ・ジャンク・インクのためにその才能を生かしはじめた。そんなカロッゾに嫌気がさしたのか、ナディアは未だ幼い娘ベラをつれてロナ家を出奔した。シオ・フェアチャイルドという男のもとに走ったのである。娘の名をセシリーと変えて。やがて彼女はシオのもとからも姿を消し、その行方はようとして知れなくなった。

カロッゾもまた、ハウゼリーの死後、自らのバイオ・コンピュータの研究を発展させた「ラフレシア計画」（人間の持つ能力を強化する）を自らに施すためにロナ家から姿を消した。ところが十年後、カロッゾは異様な鉄仮面を被った姿でロナ家に戻って来る。クロスボーン・バンガードの総指揮官として……。

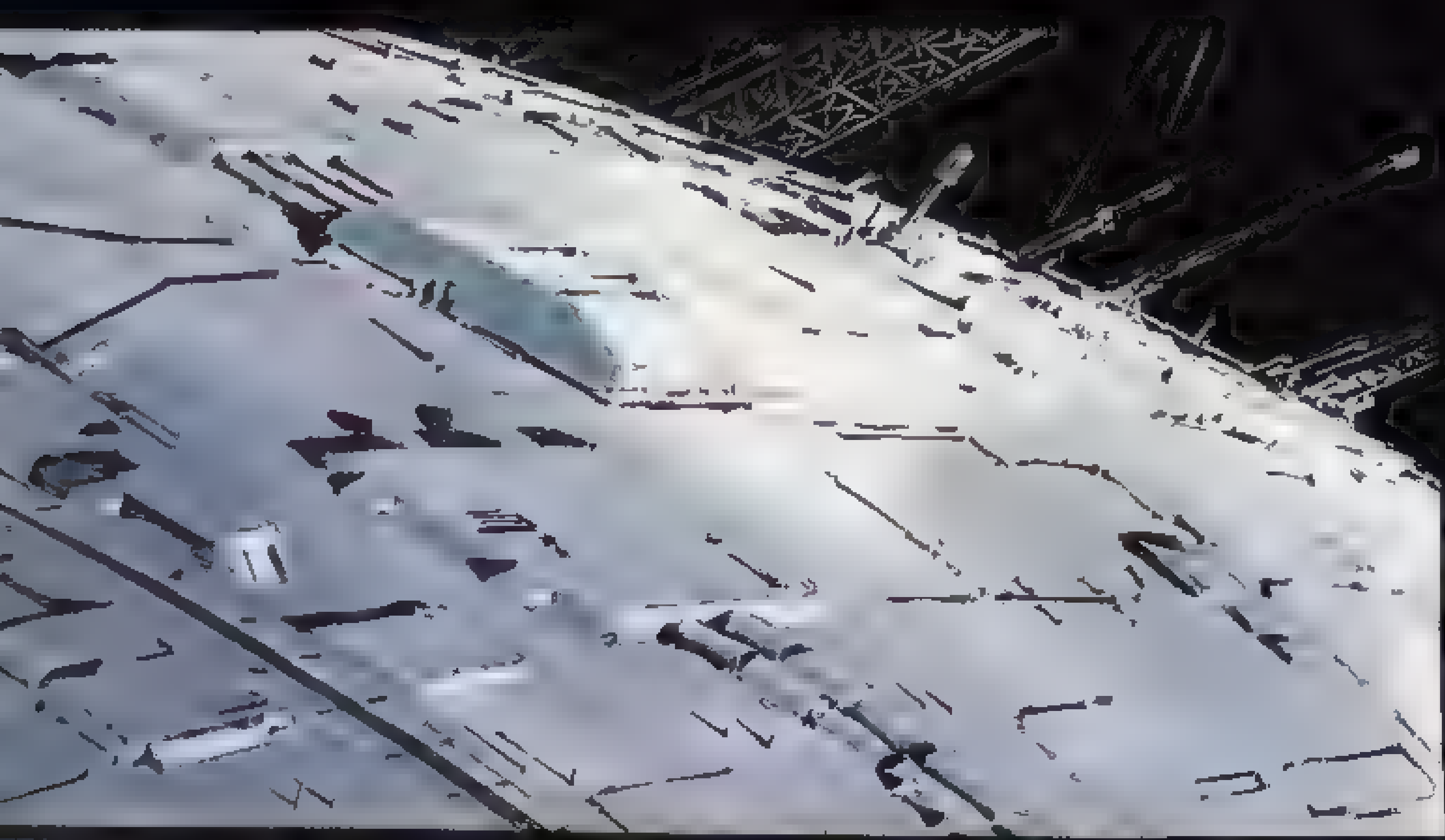
シャルンホルスト、マイッツァーとロナ家が描いてきた理想—地球連邦政権を倒し、貴族階級による人民の指導—コスモ貴族主義を打ち立てるため—「コスモ・バビロニア計画」の準備は、入り婿であるカロッゾ・ロナが現れることによって整ったのである……。

（角川スニーカー文庫「機動戦士ガンダムF91 クロスボーン・バンガード(上)」より抜粋）

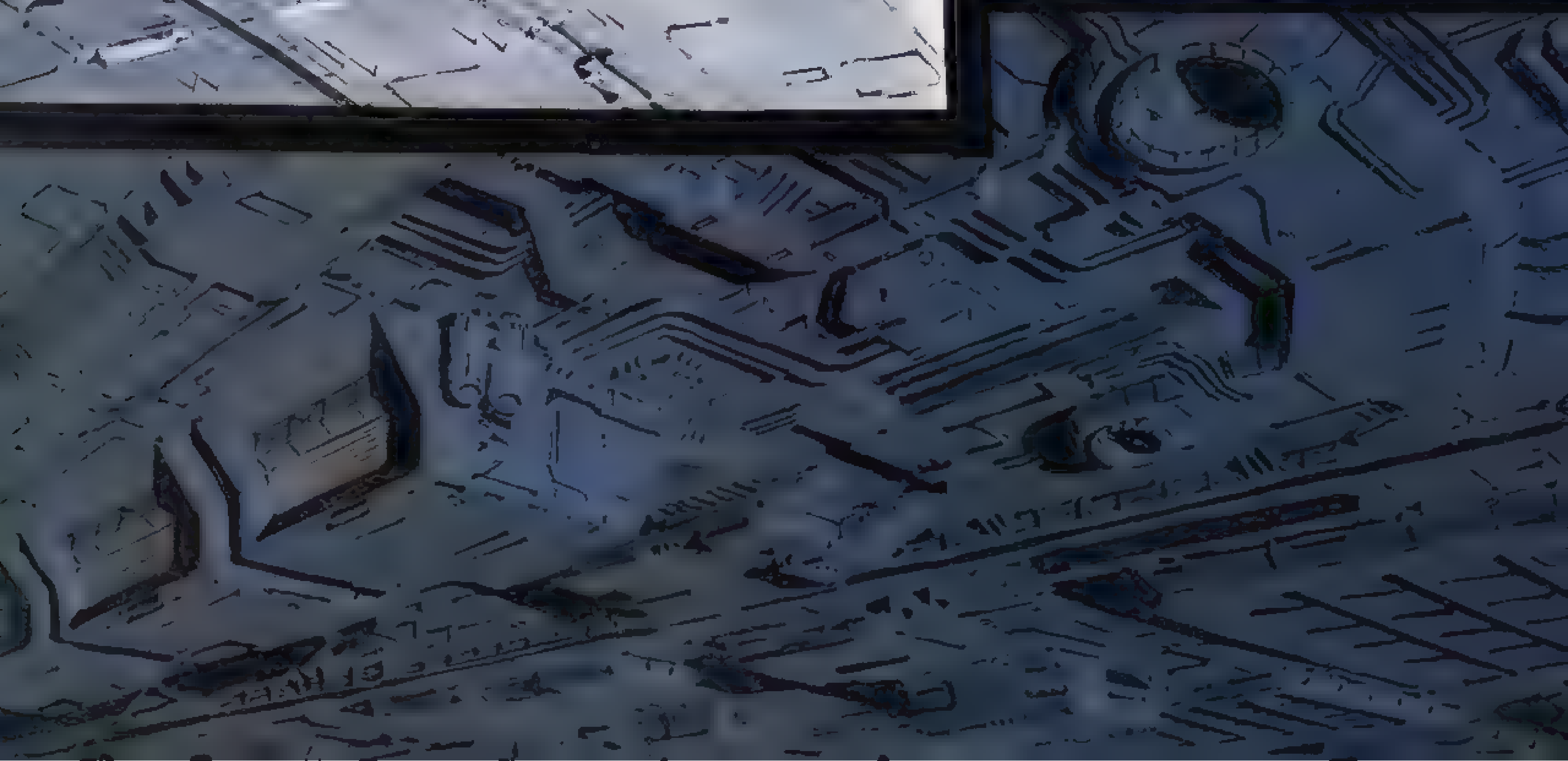
GUNDAM FORMULA 91

BOARDS COLLECTION

F91美術ボード集



目を見張る映画 機動戦士ガンダムF91 の背景美術。キャラクターのドラマ、そして激烈なモビルスーツ群の戦闘シーンのインパクトをしっかりと支えているのだ。ここに美術監督・池田繁美氏による美術ボードを収録。
圧倒的なコロニーのディテール、そして風景の光と影の美しさに目を凝らして欲しい。





⬆圧倒的迫力のフロンティアⅣ全景。宇宙に咲く花の様な美しさがある



➡フロンティアⅠのボタ山とピラミッド型の集合住宅。緑が多いのが今回のコロニーの特徴

⬇サナリィ全景。ここがF91を生み出した研究所である

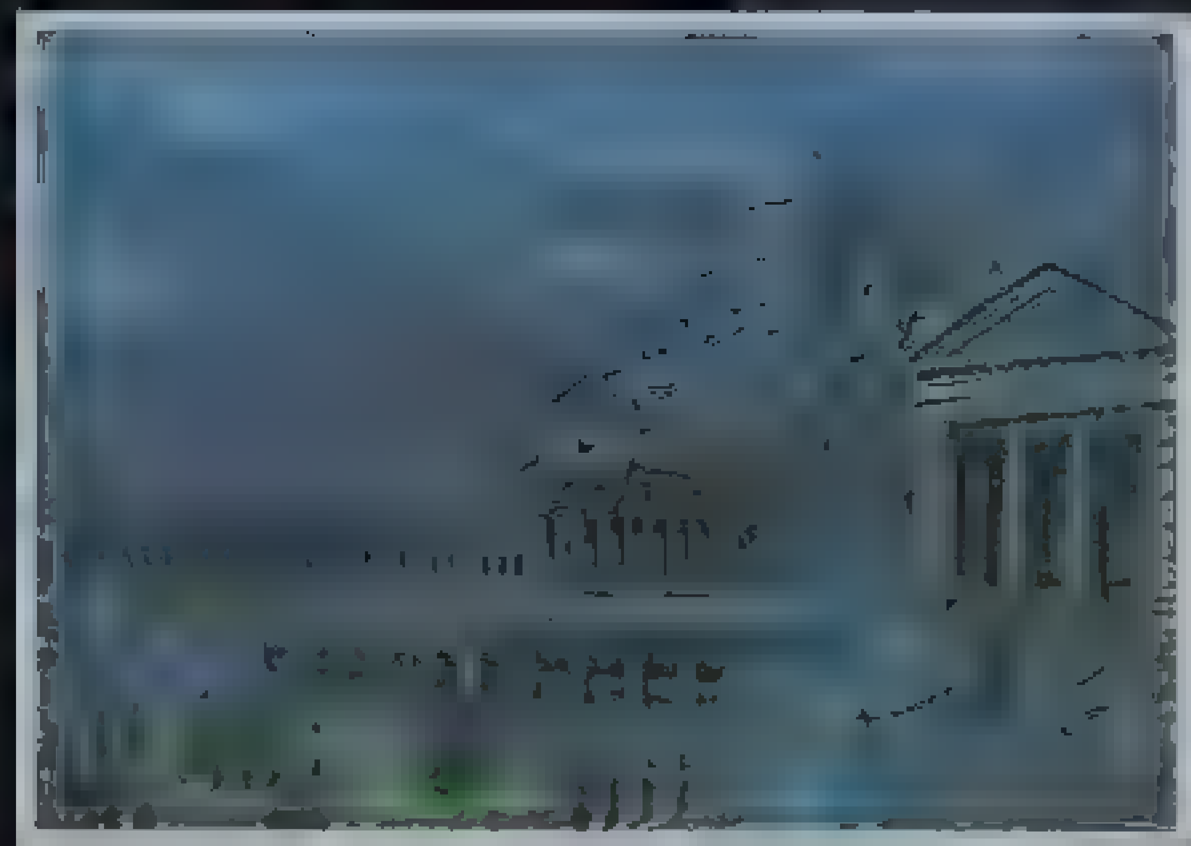


➡住宅街の俯瞰。斜面を利用した機能的な集合住宅街だ





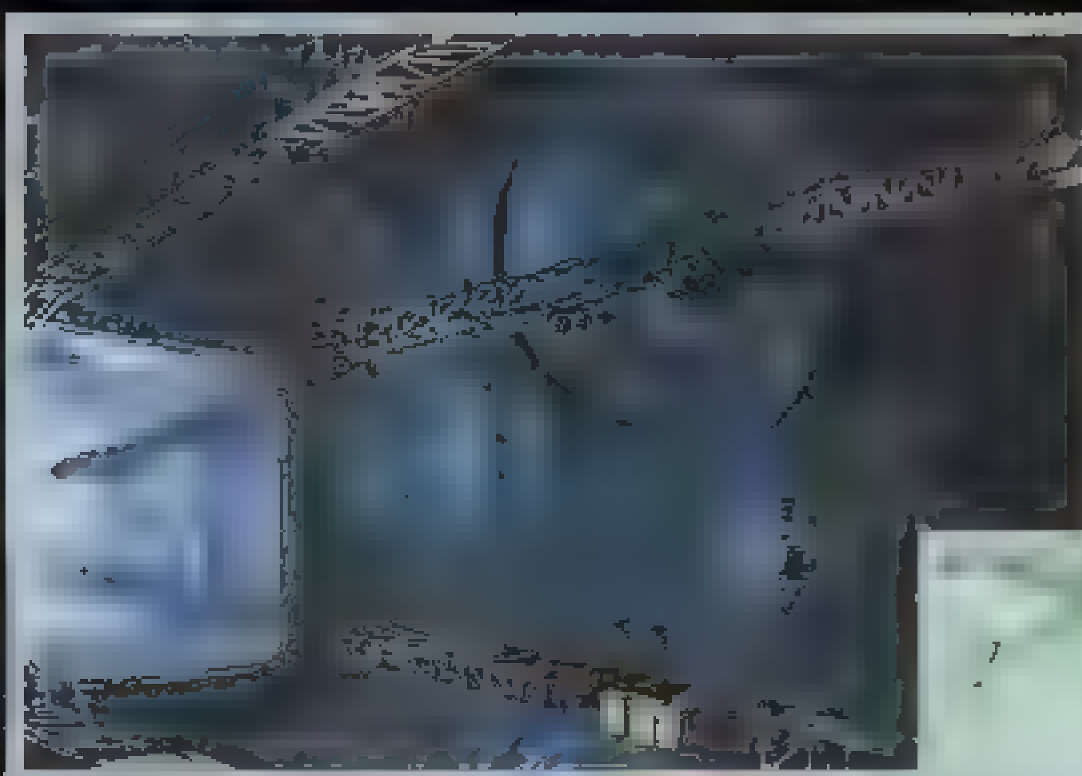
←テスのパン屋前。ヨーロッパ風の落ち着いた、美しい街並みが印象的



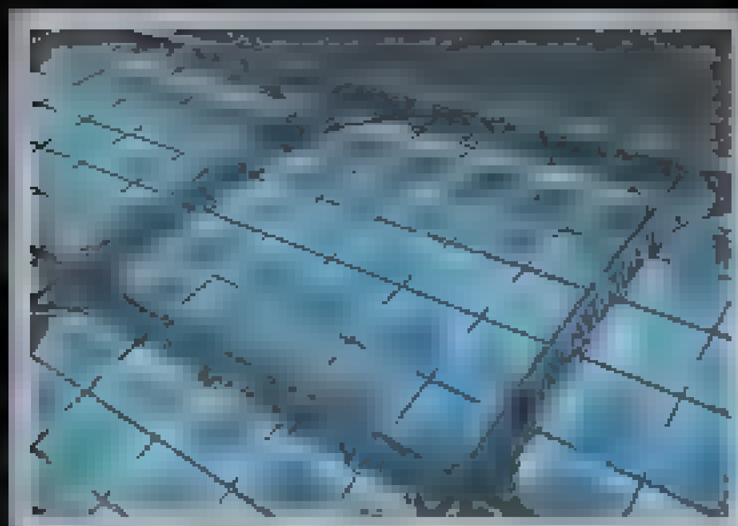
↑フロンティアⅣの政庁。威圧感の漂う異様な建造物である



↑フロンティアⅠのメイン坑道内。岩壁と無機質なメカの組み合わせが不気味だ



↑コロニーの港口。張り出した構造材など、建設中の雰囲気のリアルなディテールに注目



←コロニーガラス面の美術ボード。内部の青空(?)が美しい



➡スペースポート内。清潔感のあるインテリアである



美術監督

池田繁美

作品世界の雰囲気については、ずっと以前のZZの頃から既に完成されているので、今さらこうしたい、という意図的なものはあまりありません。ただ、富野さんという方は設定的なものを突き詰めていくタイプなので、どんどん細かく掘り下げて考えていく、という方向になっています。

ディテールの面から言うと、コロニーのガラス面という物があるのですが、今まではどのような作品でもそれを避けて通っていたんです。

今回、富野さんはそこに触れたいらしくて、その面の構造をファーストフレームとセカンドフレーム、サードフレーム、この3つのフレームを組み合わせて出来ている多層構造であって、しかも細かく区切れているものという事にしたんです。もともとは、30センチ角の中空のガラス板、つまり真空の四角い箱があるんです。それを接着して25枚で1枚に、それがサードフレームといわれる1つのガラスなんです。それを5枚ずつまたフレームを作って付けていく、それがセカンドフレームで、それが5枚集まってファーストフレームになって、という様に。コロニーのガラス面に、沢山の線が見えますよね。あれがファーストフレームな訳です。実際には、一辺が80数メートルになっています。

色彩的には強いて言えば、自然に見せる、という事に気を付けました。ZZガンダムシリーズ中の1話だと思うのですが、それと比べていただけるとわかると思います。あの時というのは、コロニーの中に入ったら、中から見ても、地上の風景で見ても全然変わらないんですよね。それが気に入らなくて、ZZガンダムに入った時、わざと、ああいう形をしていればこう見える、というのをやって見たんです。ただ、そんな形でやっていくうちに、その変わった風景というものが、だんだん邪魔になって来てしまったんですよね。新しい演出さんや、新しく参加された方はそれを見せたがるんですが。

富野さんの考え方として、住みやすい街になっているはずだ、という思想があるんです。

例えば近代的な集合住宅などもありますが、ちょっとクラシックな街もあるし、古く見える街の方が、人に安心感を与えるために実際にはお金をかけて風景を見せている、という事なんですね。空にもやたら街が映ったり、地面が斜めになっている、というのは、地上から見ると落ち着かない風景だ、という事で空の色なども普通に見せようと気を配りました。

見せなくてはならない所が、かなり多くなって来たので、前回と比べると、格段に苦労はありましたね。普通のテレビシリーズとは全然違う見せ方で遠慮なく見せています。テレビでは大変なのでやらない、大変だからここまでは見せないよ、という所で踏みとどまっていたものが、もう、劇場になるとこんなにやるんですか(笑)と言うほど。今日はもうこの仕事終わらないだろうな、という感じで。

今回特に力を入れたのはコロニーの全景の大きさですね。それと、ガラスの上はこうなっている、ただの窓ガラスとは違うんだ、という点が凝った所なので、映画でもぜひ注目して欲しいと思います。

モビルスーツスペック&名場面集

BOXアート・解説:開田裕治



やはり主役メカですから、一番決まるかっこいいポーズをと。あと、手持ちの武器が豊富ですし、製品自体の足のスタビライザーが全部動いたりする機能を見せたかったんでこういうポーズになりました。ドカッと派手に。来たぜ!! という感じですね。

GUNDAM FORMULA91

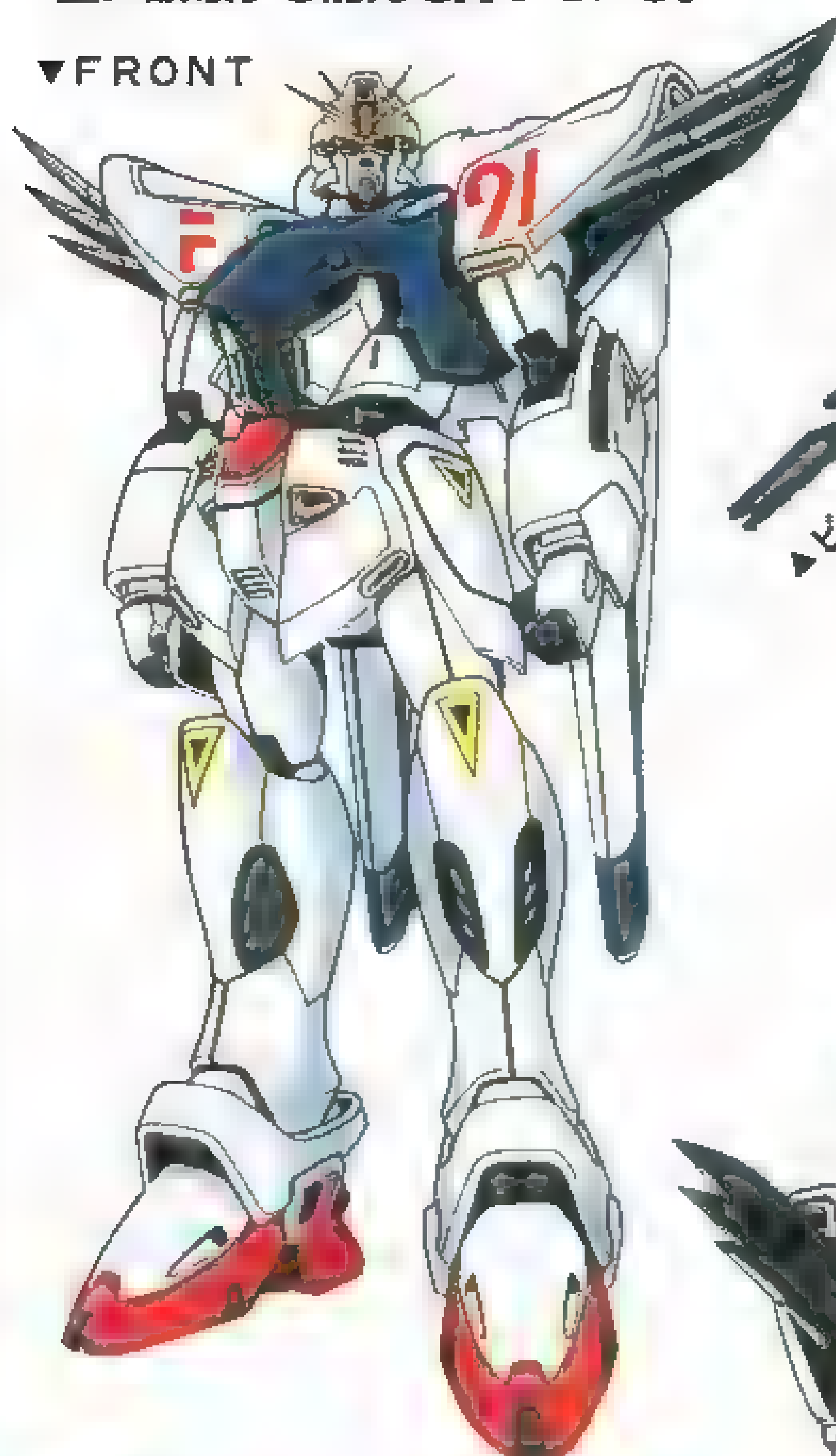
地球連邦軍汎用型試作MS–ガンダムF91

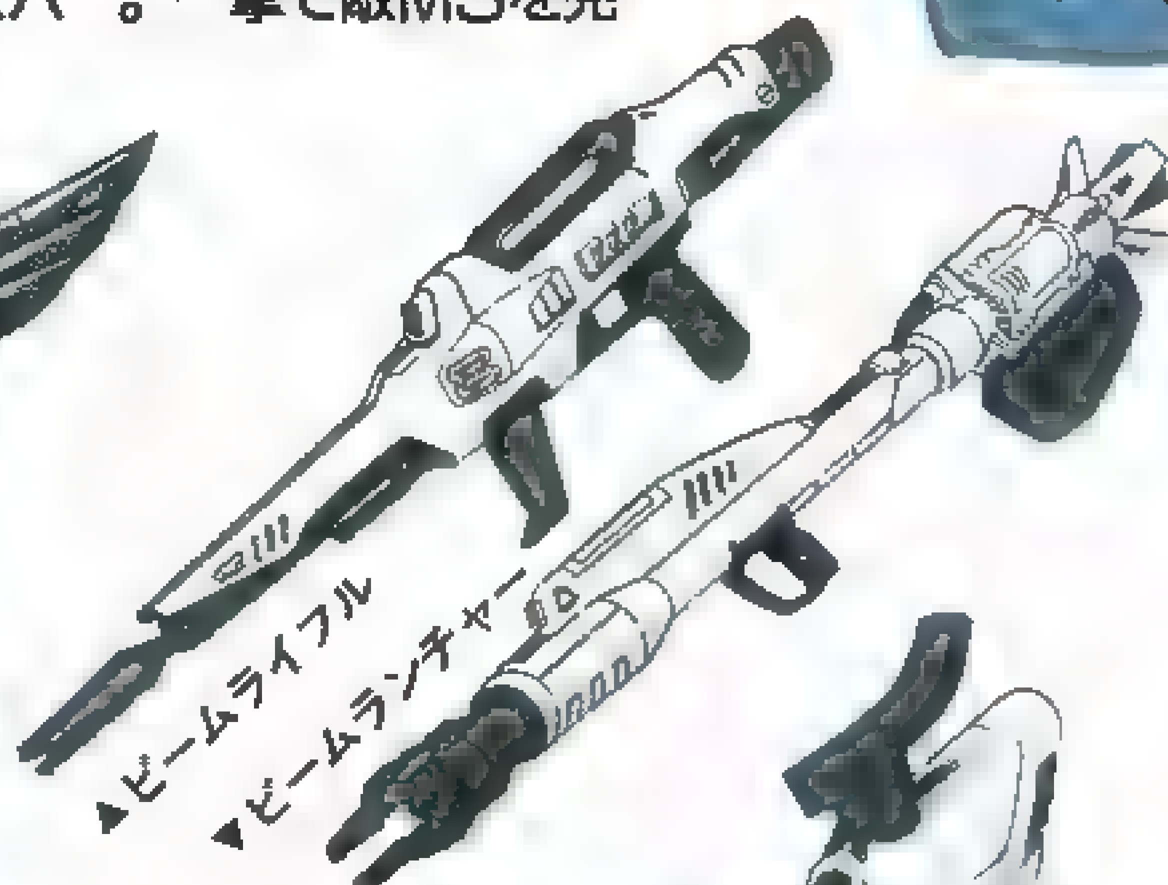
シーブック・アノーが搭乗する、現代最強のモビルスーツ・ガンダムF91。シーブックの母、モニカ・アノー博士の設計によるバイオ・コンピューターを搭載し、シーブックのニュータイプ能力と融合した時、計り知れない戦闘力を発揮する。全体のシルエットの中でも特に目を魅くのは背中に取り付けられた新兵装・ヴェスバー。一撃で敵MSを完全に破壊する能力を持っている。

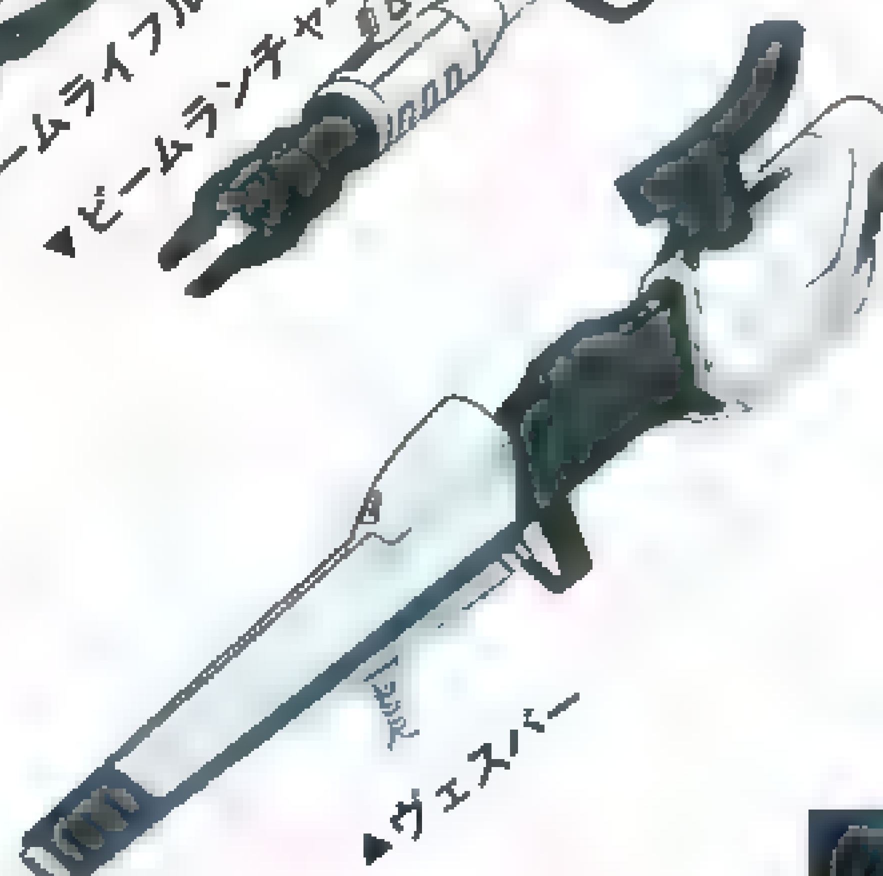


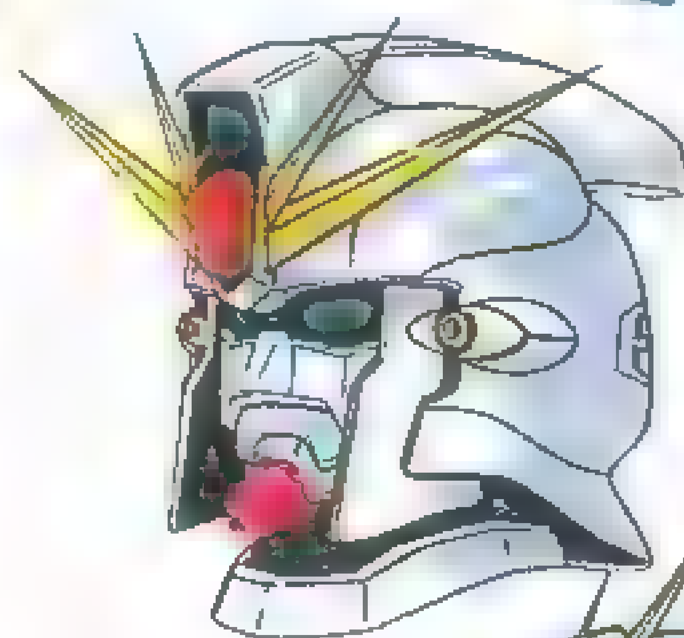

▶パイロット シーブック・アノー

▼FRONT



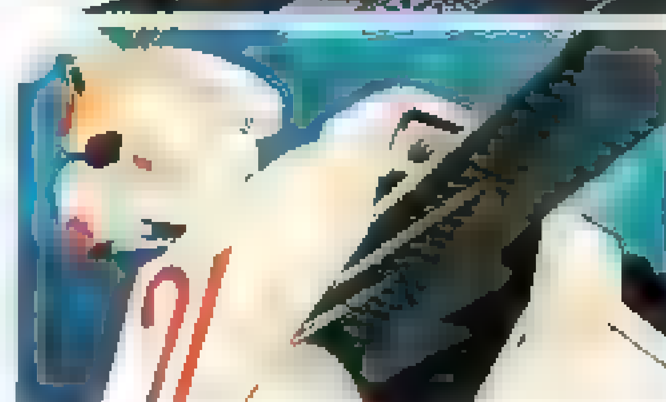

▲ビームライフル
▼ビームランチャー

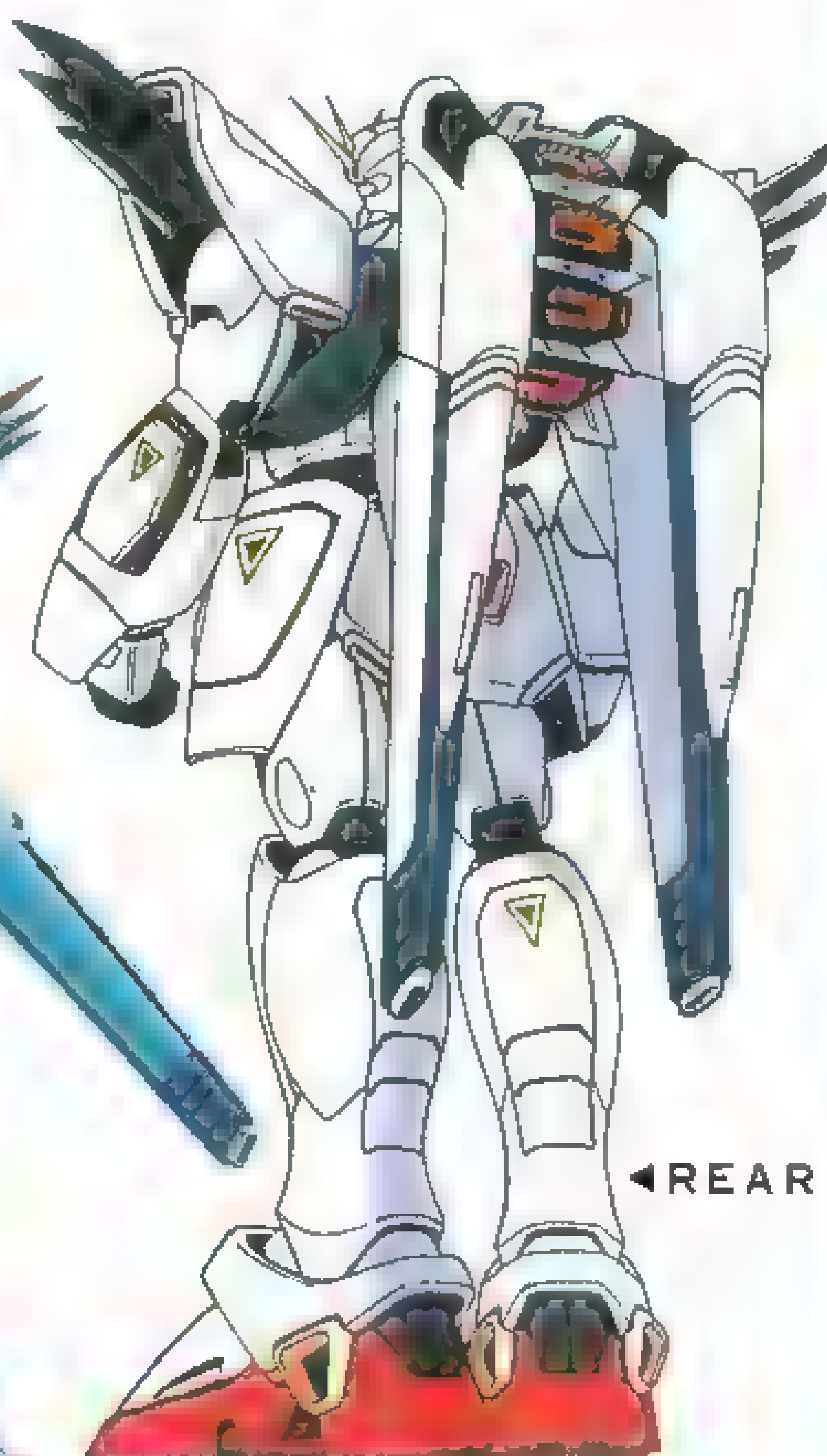

▲ヴェスバー

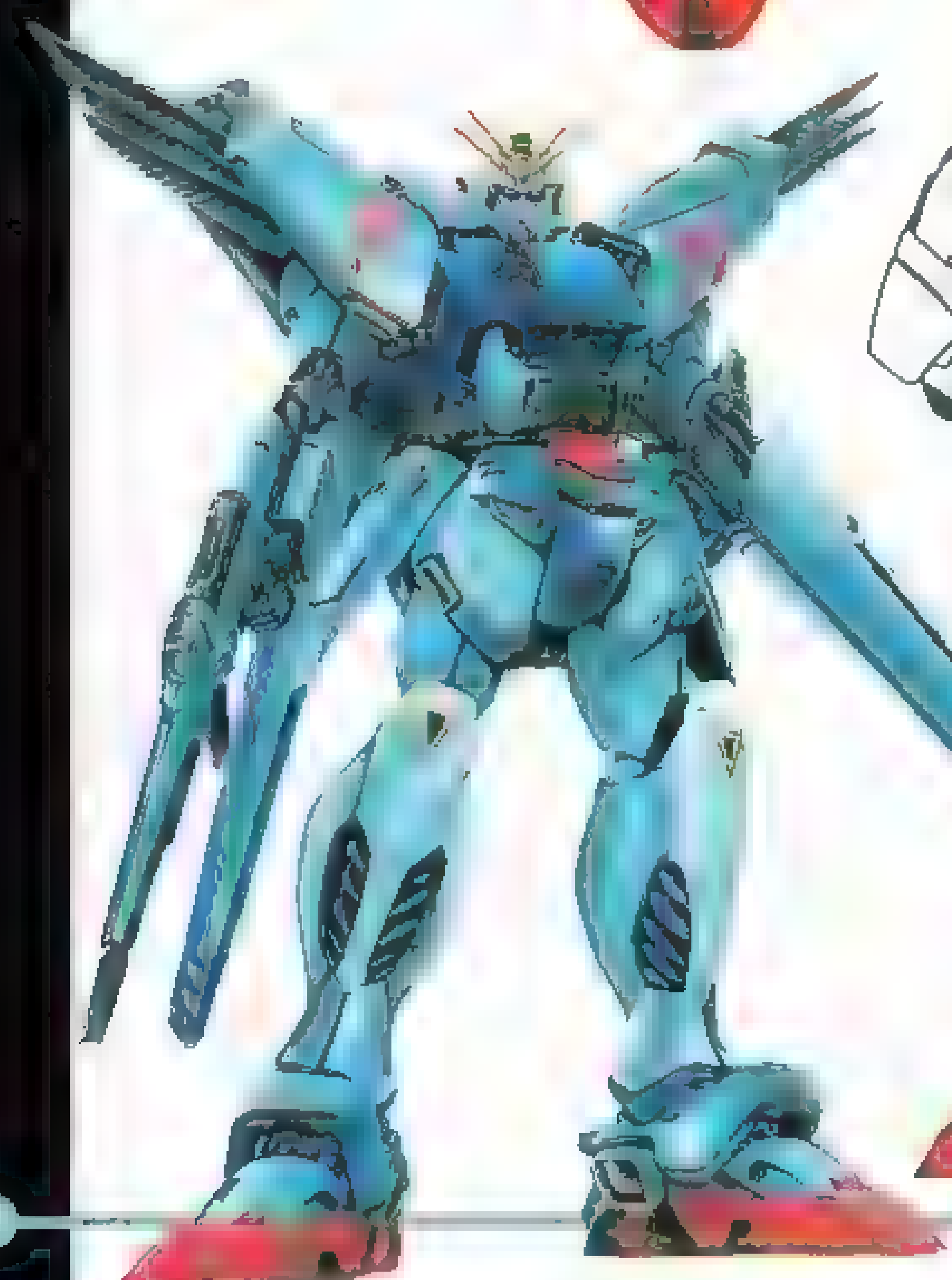


▲フェイス・オープン状態







◀REAR



SPEC

頭頂高	15.2m
本体重量	7.8t
全備重量	19.9t
装甲材質	ガンダリウム合金　セラミック複合材
ジェネレーター出力	4250kw
スラスター推力	15530kg×4　4380kg×6
アポジモーター数	51（8）
武装	バルカン砲×2
	メガマシンキャノン×2
	ビームサーベル×2
	ヴェスバー×2
	ビームシールド×1（1）
	ビームライフル×1

原画：後藤雅己
セルワーク：甲斐政俊

VIGNA-GHINA

クロスボーン・バンガード指揮官用試作型MS－ビギナ・ギナ　XM－07

クロスボーン・バンガードの、コスモ貴族主義実現のためのアイドルとして、その役割を果たすべく決意を固めたセシリー（ベラ・ロナ）の乗機。そのパワー、機動性能はF91に迫るほどのスペックを誇っている。
クライマックスでは殺戮兵器「バグ」、そして鉄仮面の操るモビルアーマー「ラフレシア」に対し、F91と共に壮絶な戦いを展開する。

◀FRONT

▼REAR

▼専用
ビームライフル

◀パイロット
ベラ・ロナ



原画：後藤雅巳
セルワーク：大貫けいこ

SPEC

頭 頂 高　15.8m
本体重量　8.9ｔ
全備重量　22.5ｔ
装甲材質　チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力　4790kw
スラスター推力　22950kg×２　8950kg×２　4490kg×８
アポジモーター数　87
武装　ビームライフル×１
　　　ビームシールド×１
　　　ビームサーベル×２



女性が乗るからということで、体のラインを美しく出すようなポーズを考えて、左右対称にしました。本来は武器とかいろいろ持たせてやるのがパッケージの常道なんですが、そういうのを一切なしにして身一つで。考え様では、ちょっとHなポーズかな(笑)。

DEN'AN-ZON

クロスボーン・バンガード格闘型MS―
コードNo.　XM－01　デナン・ゾン

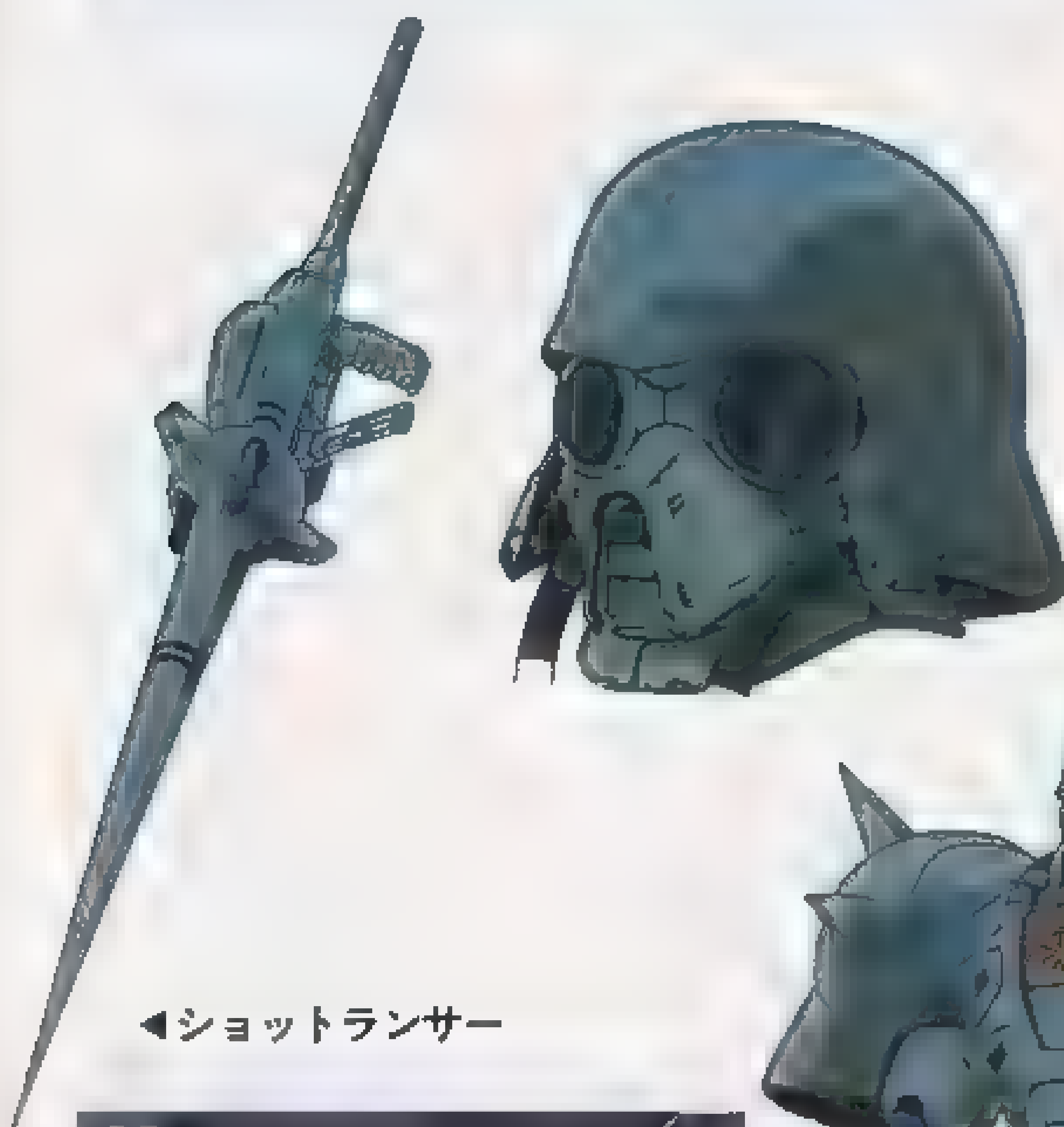
旧ジオン公国軍のMS「ザク」を彷彿とさせるスタイリング。原型となった古代バビロニアの像のゴーグル風の目が、ミリタリーイメージと融合した傑作デザインである。

SPEC

頭頂高　14.0m
本体重量　7.9t
全備重量　17.4t
装甲材質　チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力　3880kw
スラスター推力　17310kg×2 8520kg×2 4460kg×4
アポジモーター数　84
武装　ショットランサー×1
　　　ヘビーマシンガン×2
　　　デュアルビームガン×1
　　　ビームシールド×1
　　　ビームサーベル×1



歩兵と言うか、したたかな戦闘集団という感じを狙って。後側でビームシールドを展開して攻撃を受けている機体を描いて、場面的な変化も付けて見ました。

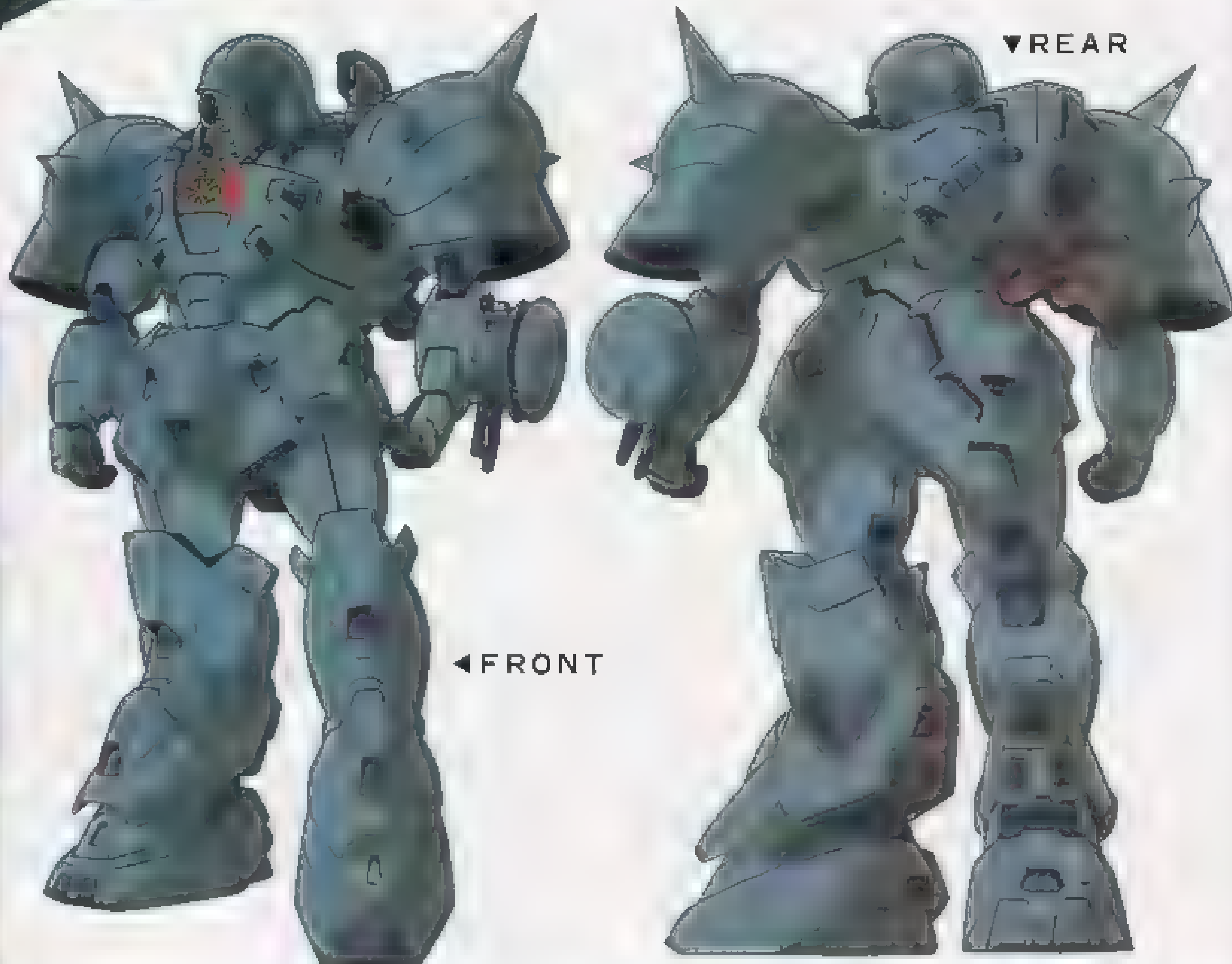


◀ショットランサー









BERUGA-GIROS

クロスボーン・バンガード指揮官用戦闘型MS－コードNo. XM－05 ベルガ・ギロス

精鋭部隊、ブラック・バンガード隊を指揮するザビーネ・シャルの乗機。
背中のシェルフ・ノズルはミサイルの様に発射し、武器としても使用出来る。

◀パイロット ザビーネ・シャル

SPEC

頭頂高 15 7m
本体重量 9.1 t
全備重量 22 7 t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 4790kw
スラスター推力 21820kg×2 8950kg×3 3460kg×8
アポジモーター数 73
武装 ショットランサー×1
ヘビーマシンガン×4
ビームシールド×1
ビームサーベル×2

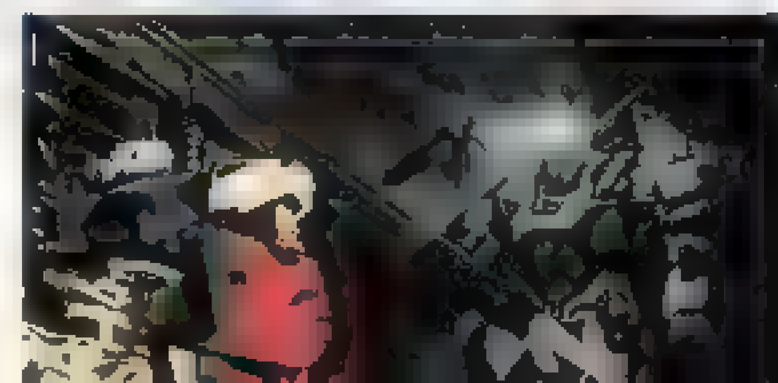


▲クロスボーン・バンガードMS共通コックピット











槍を持ってるし、黒っぽいし、時代劇の武者みたいで……じゃあ、時代劇の絵で行こうと、背景に雲とか月とかをちょっと入れて、変わった感じにしてみました。

G-CANNON

地球連邦軍攻撃型MS－
コードNo. F71 G・キャノン

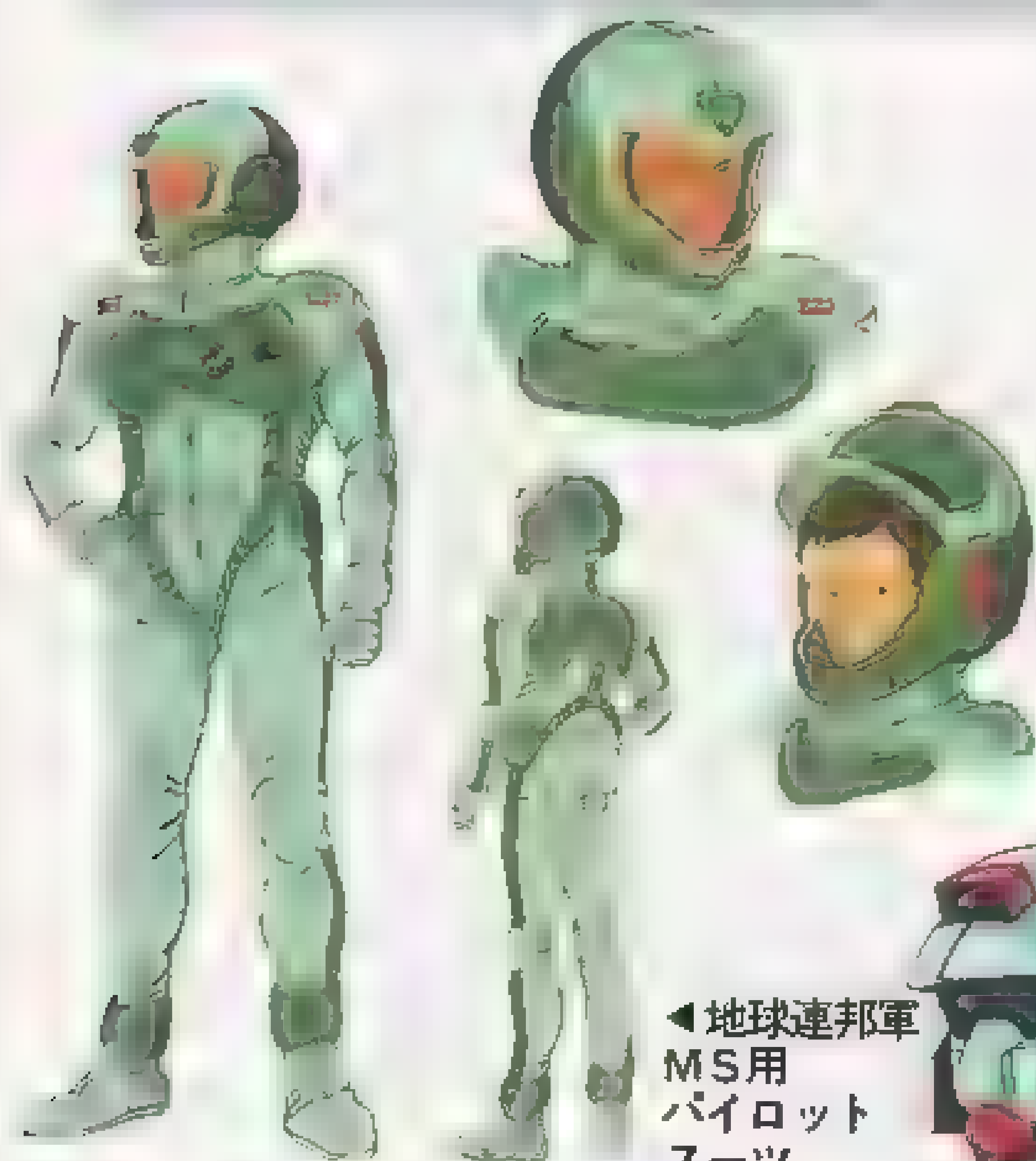
一年戦争時のMS・ガンキャノンのイメージをよく残す連邦軍の攻撃型MS。クロスボーン・バンガードの急襲を迎撃するが、敵MSの機動性に押され、苦戦を強いられる。

SPEC

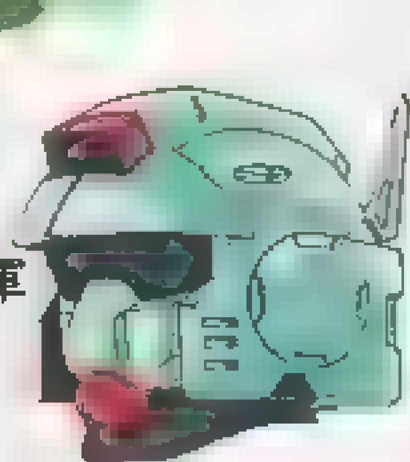
頭頂高 14.3m
本体重量 8.7t
全備重量 23.1t
装甲材質 ガンダリウム合金 セラミック複合材
ジェネレーター出力 3350KW
スラスター推力 27840kg×2 16790kg×2
アポジモーター数 50
武装 バルカン砲×2
4連マシンキャノン×2
ダブルビームガン×2
ビームサーベル×2
ビームライフル×1

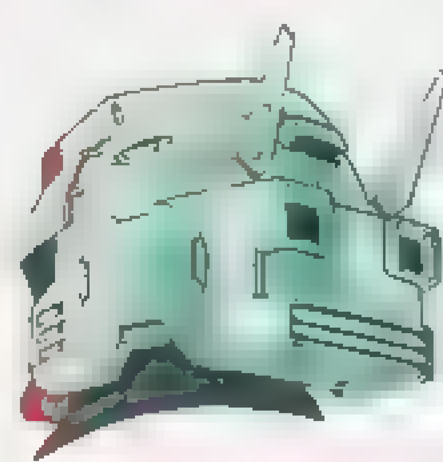


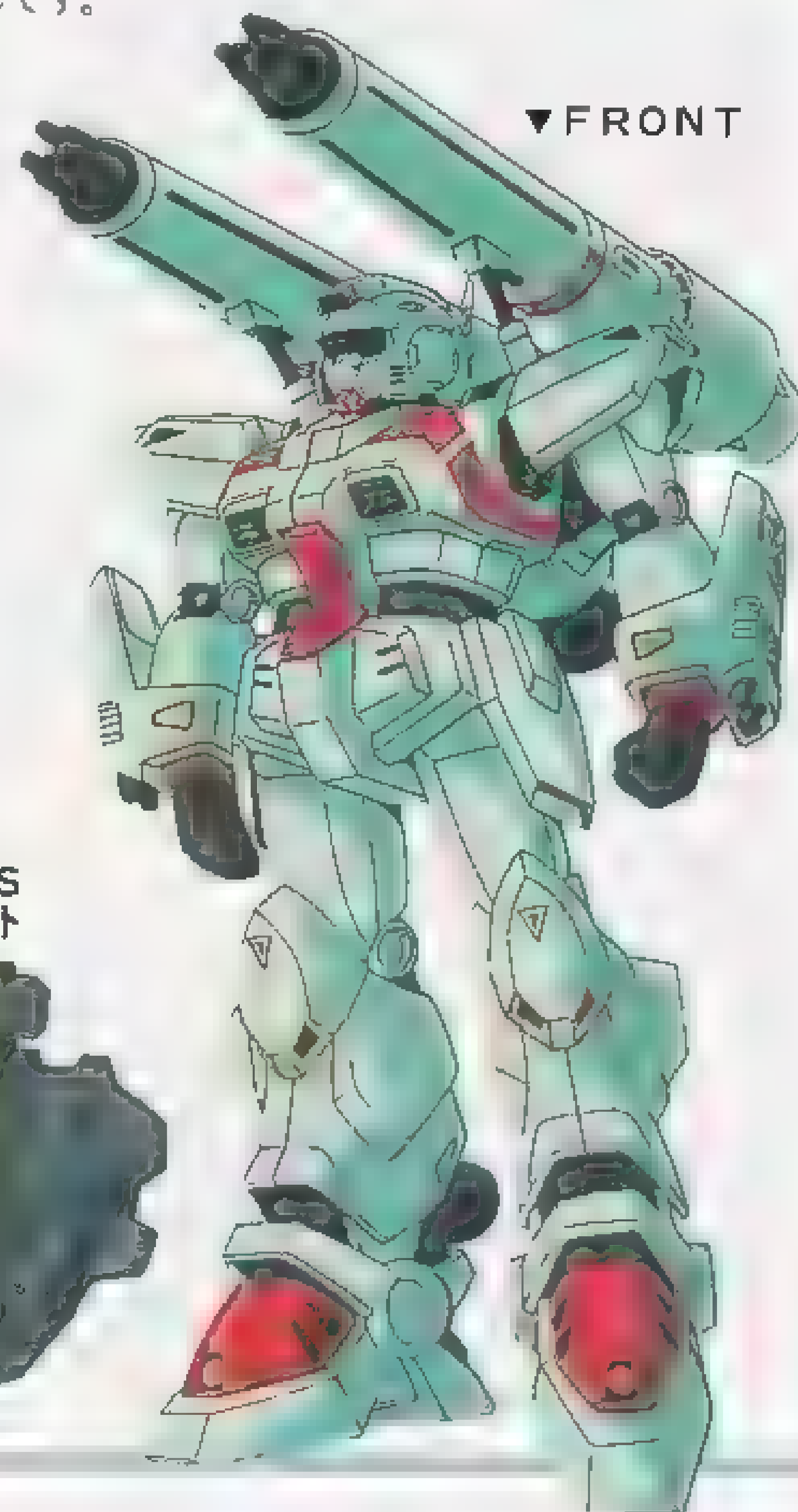
コロニーの建物がヨーロッパぽかったんで、ヨーロッパ戦線の感じで、第二次世界大戦の写真集等を見ながら描きました。絵の外に視線があるというのは、外の世界を意識させるので、絵が広がるんです。



◀地球連邦軍MS用パイロットスーツ







▼FRONT

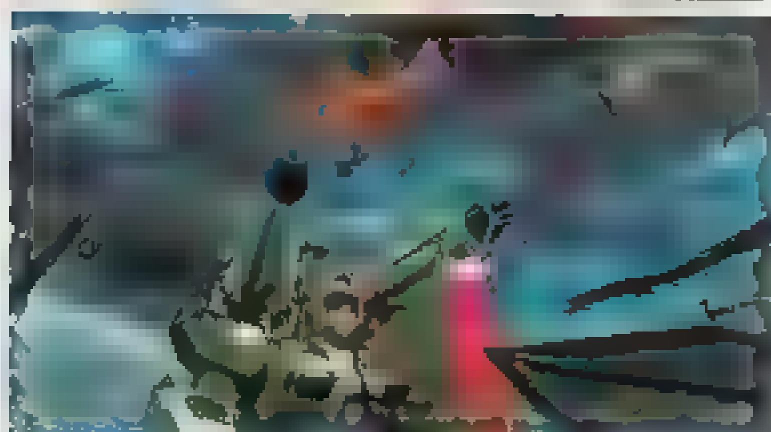


◀REAR



▼地球連邦軍MS共通コックピット









博物館の中から動き出す瞬間、ロボットと戦車のちょうど変型する中間を狙ったポーズで描いてみました。背景には、僕の好きな「0080」のMSが全部展示してあります。分かる人には分かるんですが(笑)。ナからと言っか、一番時間がかかりましたね。

GUN TANK R-44

可変型試作MS（旧式）
コードNo. RXR－44 ガンタンクR－44

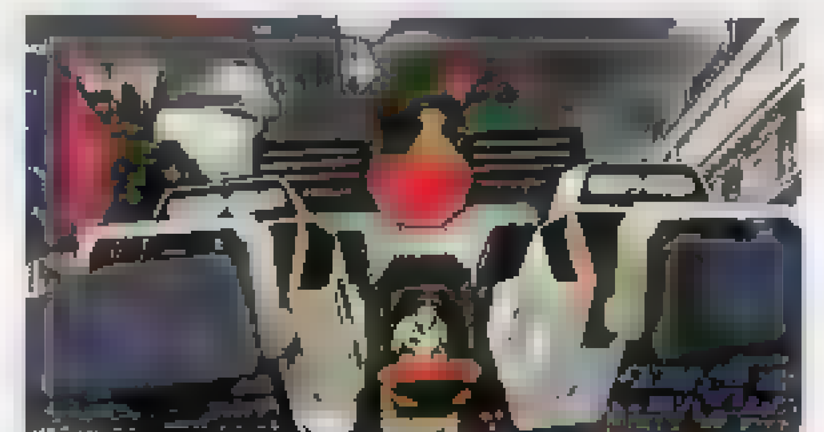
寄せ集めの部品で作られた可変型MS。兵器としてはほとんど使い物にならないが、シーブック以下、子供たちが第24桟橋まで脱出する際の貴重なトランスポーターとなる。

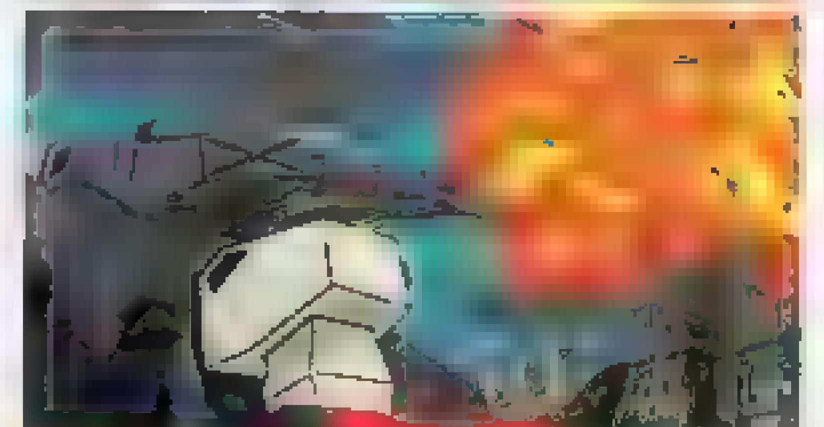


SPEC

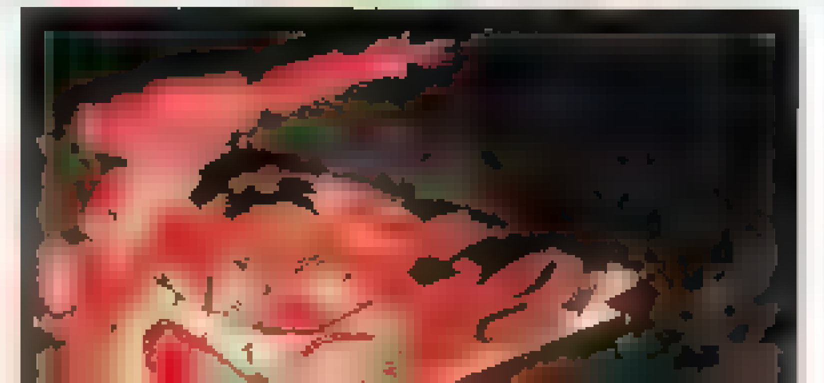
頭頂高 10.3m
本体重量 8.7 t (推定値)
全備重量 11.8 t
装甲材質 不明
ジェネレーター出力 1050kw
スラスター推力 14000kg×1
アポジモーター数 28
武装 200ミリキャノン×4
4連ミサイルポッド×2
フィンガーランチャー×10













LAFRESSIA

クロスボーン・バンガード試作型MA—
コードNo. XMA—01 ラフレシア

鉄仮面の頭脳とファイバーで直結、脳波コントロールされている。戦艦を一撃で撃沈するビームキャノン群、生物のように蠢きながら先端のビームライフル、チェイン・ソウで敵を攻撃する125本の触手を持つ究極のMAだ。

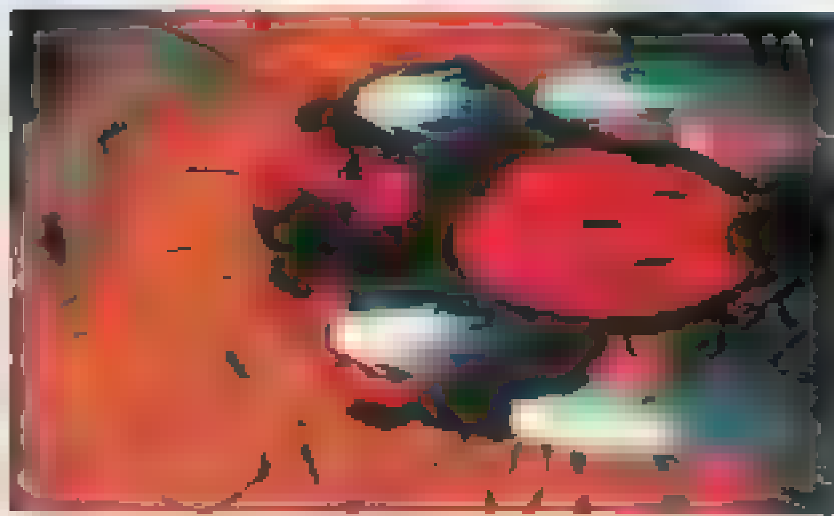
SPEC

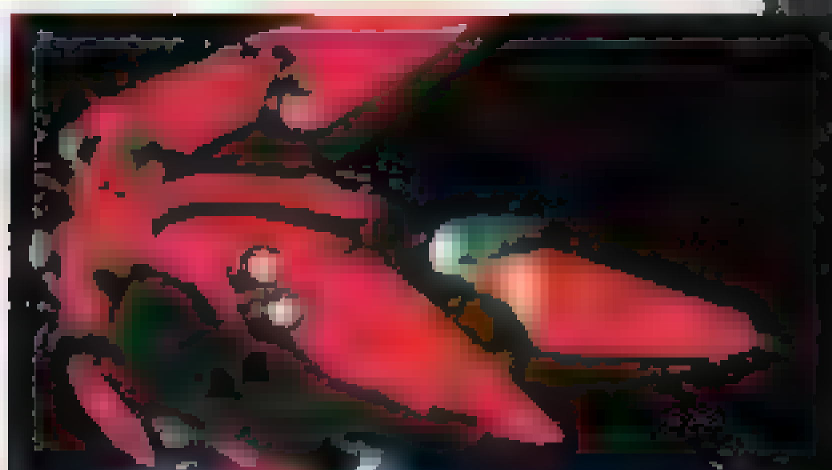
頭頂高　37.5m
本体重量　184 6 t
全備重量　263 7 t
装甲材質　チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力　31650kw
スラスター推力　52020kg×5 43350kg×5 28900kg×20
アポジモーター数 40（本体）
武装　メガ粒子砲×5
　　　メガビームキャノン×5
　　　ビームキャノン×4
　　　拡散ビーム砲×8
　　　テンタクラーロッド×125

▼パイロット
カロッゾ・ロナ







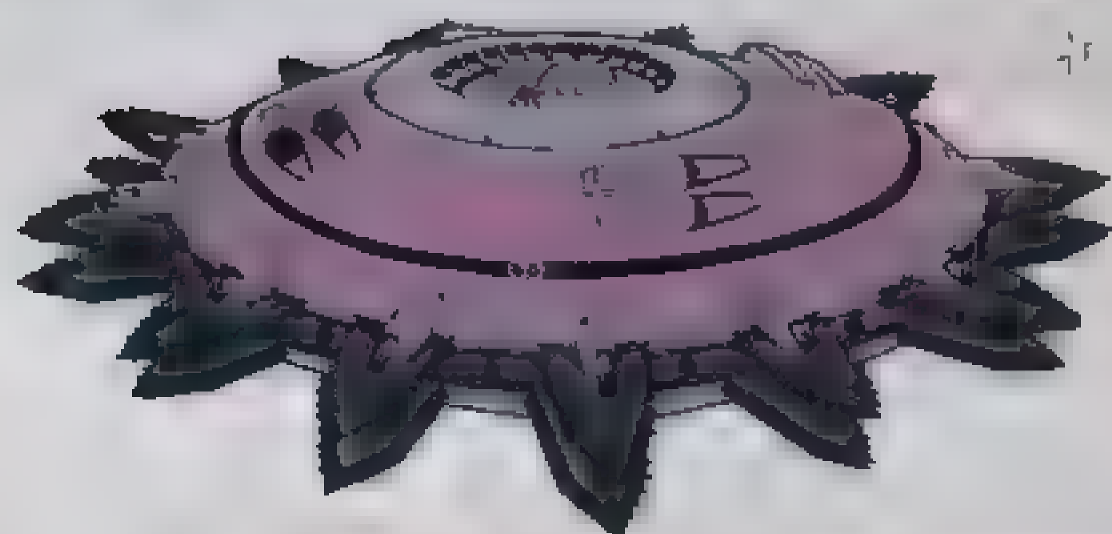




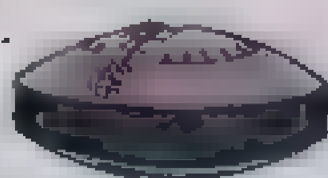


原画：後藤雅己
セルワーク：大貫けいこ









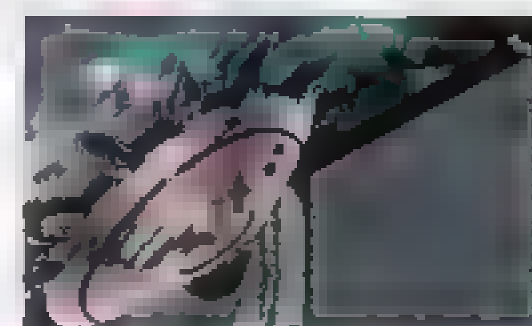


決定稿
© SUNRISE

BUG

クロスボーン・バンガード特殊兵器 バグ

対人感応の殺傷兵器。人間固有の反応を感知し、高速で飛来、円周上に取り付けられたチェイン・ソウを高速回転させて人間を切り刻む恐るべき殺戮兵器である。

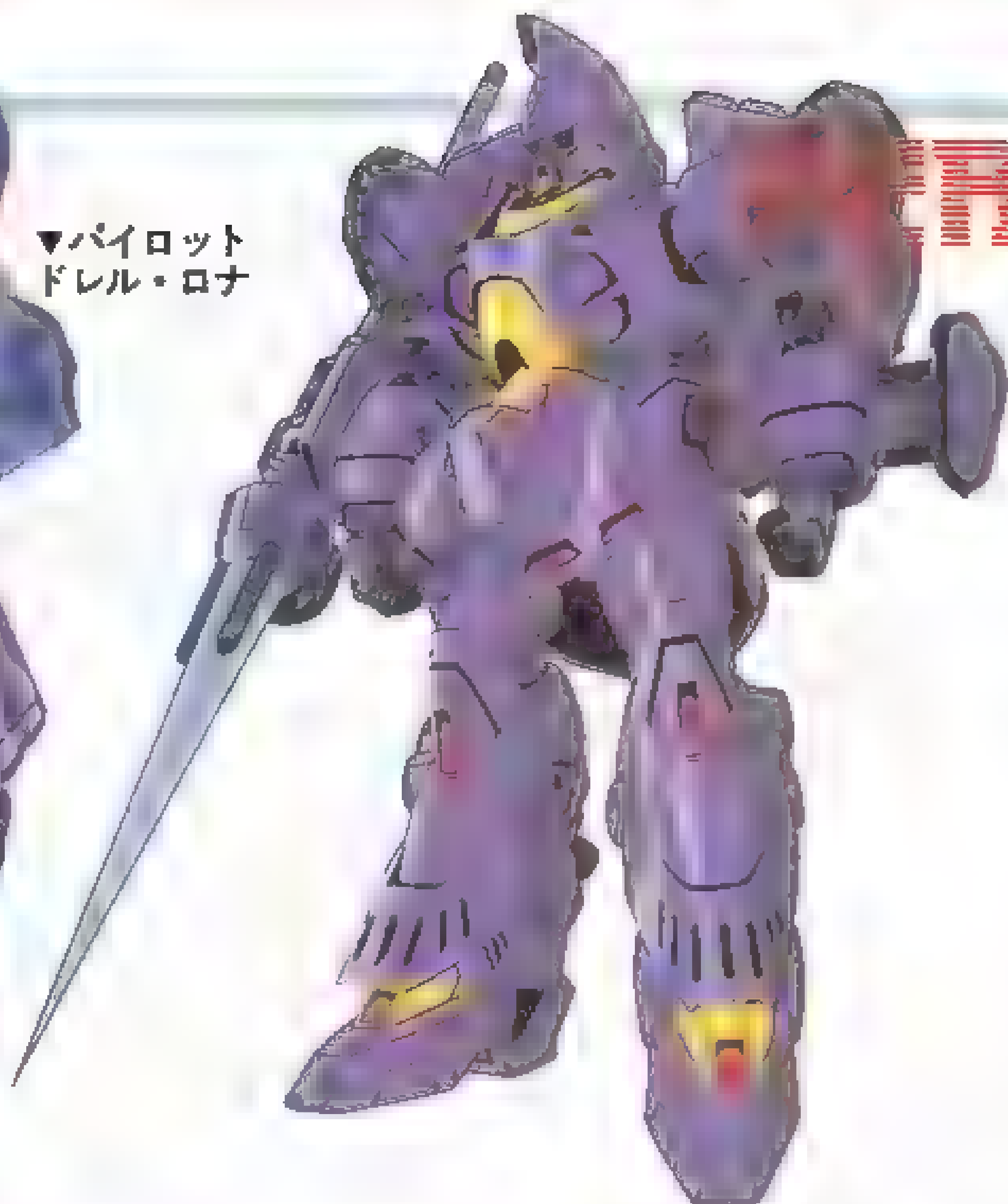






▼パイロット
ドレル・ロナ





BERUGA-DALAS

クロスボーン・バンガード指揮官用格闘型MS−
コードNo. XM−04 ベルガ・ダラス

クロスボーン・バンガードの総司令官、カロッゾ・ロナの長男・ドレルの乗機。ニュータイプの素質を持つドレルの操縦テクニックは連邦軍MSを圧倒する。

SPEC

頭頂高 15.8m
本体重量 9.3t
全備重量 22.1t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 4530kw
スラスター推力 21820kg×2 8950kg×3 3460kg×6
アポジモーター数 82
武装 ショットランサー×1
ヘビーマシンガン×4
ビームシールド×1
ビームサーベル×2

DAHGI-IRIS

クロスボーン・バンガード指揮官用偵察型MS−
コードNo. XM−06 ダギ・イルス

▶パイロット
アンナマリー・ブルージュ







偵察部隊を率いるアンナマリー・ブルージュの乗機。全身からアンテナやセンサー類が突出している。彼女の投降により後半は黄色の連邦色となる。

SPEC

頭頂高 15.0m
本体重量 15.0t
全備重量 9.7t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 3620kw
スラスター推力 25540kg×2 11030kg×2 8950kg×3
アポジモーター数 87
武装 ビームライフル×1
3連拡散ビーム砲×1
ビームサーベル×1

DEN'AN-GEI

クロスボーン・バンガード戦闘型MS−
コードNo. XM−02 デナン・ゲー

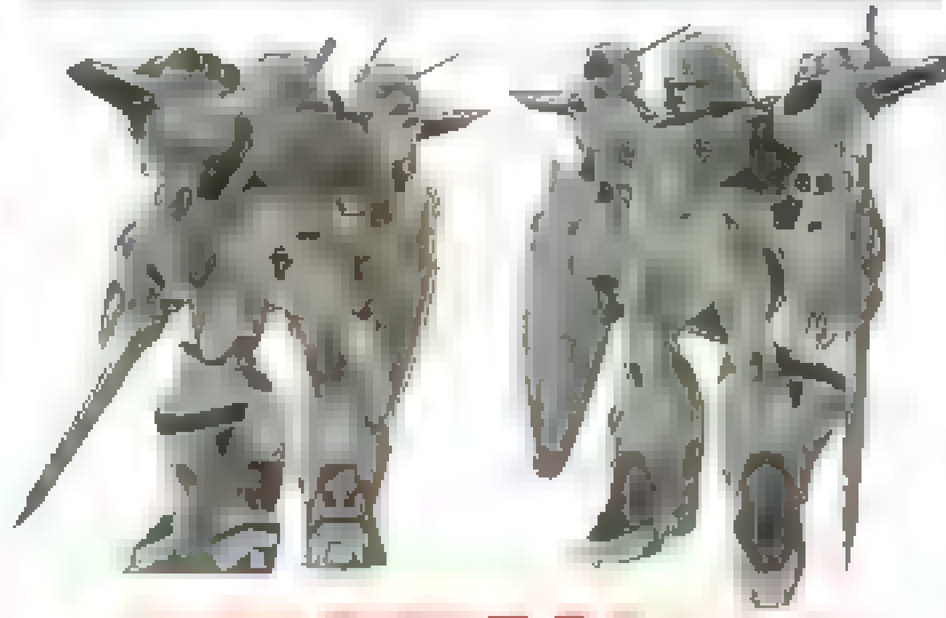


SPEC

頭頂高 13.9m
本体重量 7.1t
全備重量 19.2t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 4020kw
スラスター推力 17790kg×2 8700kg×2
11030kg×2 1340kg×4
アポジモーター数 76
武装 ビームライフル×1
ビームガン×1
ビームシールド×1
ビームサーベル×1
3連グレネードラック×1

SPEC

頭頂高 13.2m
本体重量 6.8t
全備重量 16.7t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 3090kw
スラスター推力 22540kg×2 11390kg×2
アポジモーター数 66
武装 ショットランサー×1
ヘビーマシンガン×4
ビームスプレーガン×1
4連ショットクロー×1(1)
ビームサーベル×1
3連グレネードラック×1



EBIRHU-S

クロスボーン・バンガード偵察型MS−
コードNo. XM−03 エビル・S

HEAVY-GUN

地球連邦軍戦闘型MS−
コードNo. RGM−109 ヘビーガン



SPEC

頭頂高 15.8m
本体重量 9.5t
全備重量 23.5t
装甲材質 ガンダリウム合金
ジェネレーター出力 2870kw
スラスター推力 21250kg×2 9940kg×2
アポジモーター数 59
武装 バルカン砲×2
4連グレネードラック×2
ビームサーベル×1
ビームライフル×1

F91 3-D WORLD



上は試作型によるイメージショット





製作：小林とおる





製作：森本芳央

GUNTANK R-44

ガンタンク R—44

■ガンダムF91　1/100　定価1400円
■ガンタンクR-44　1/100　定価600円



F91 3-D WORLD

G・CANNON

■G・キャノン
1/100　定価800円



製作：比企正親

VIGNA・GHINA

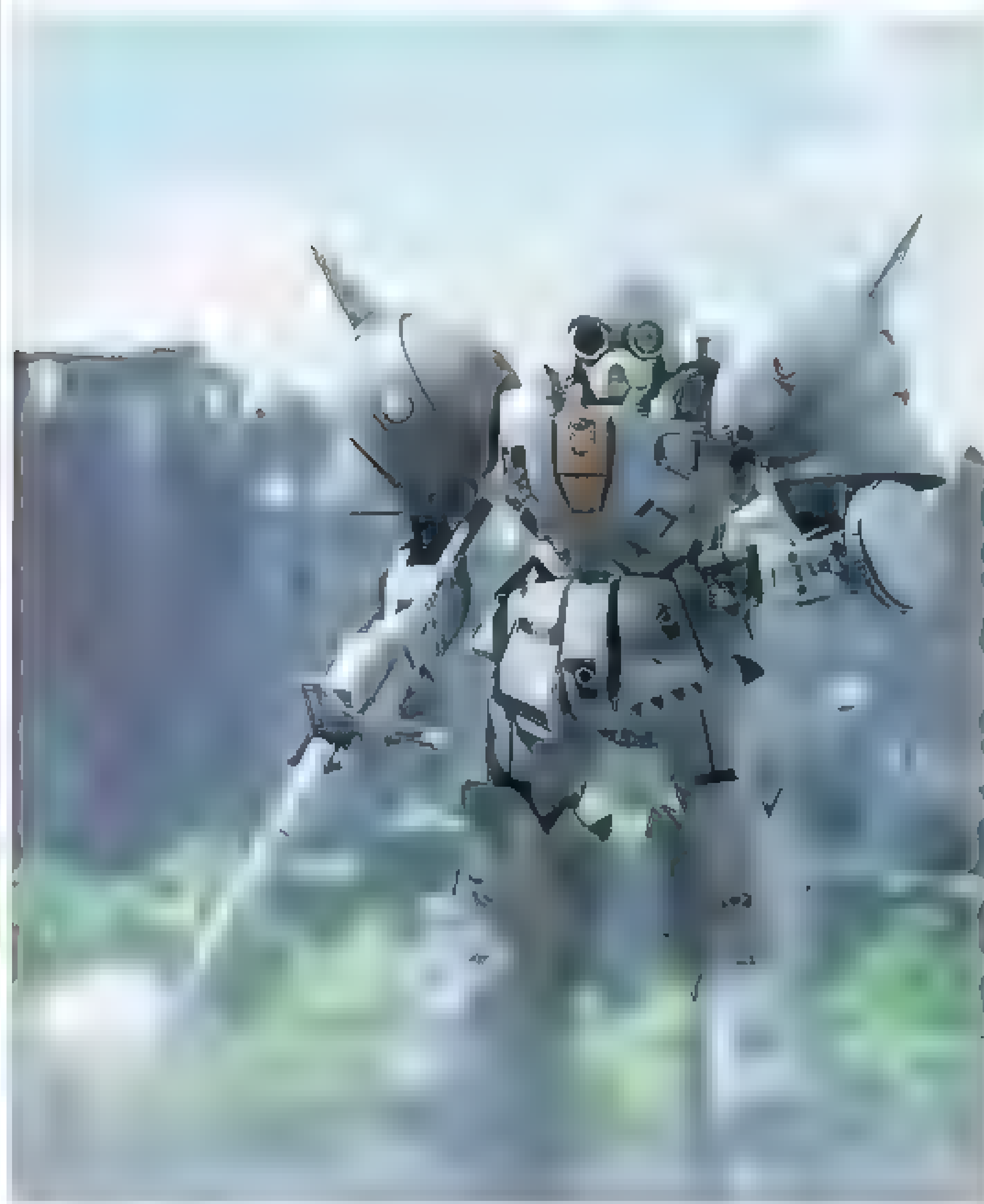
■ビギナ・ギナ
1/100　定価1000円



製作：大輪正和

DEN'AN・ZON

■デナン・ゾン
1/100　定価800円



製作：大輪正和

F91の美しく力強いスタイリング、クロスボーン・バンガード軍モビルスーツの貴族的イメージの元に形作られたスタイリッシュなシルエット。「機動戦士ガンダムF91」の世界を彩る数々の傑作デザインのモビルスーツ群が、映像でのイメージそのままに3D化されている。

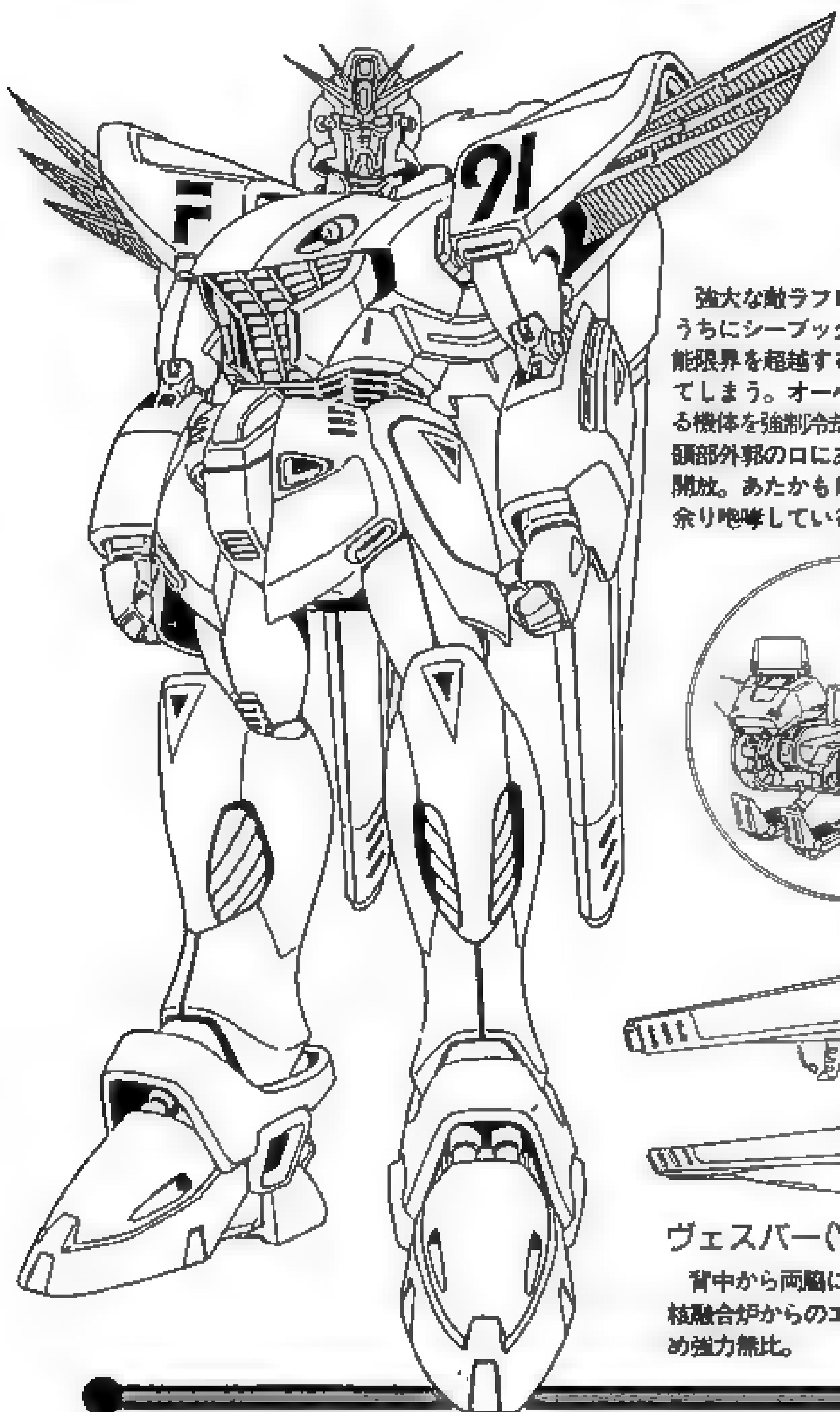
F91のヴェスバー、そしてビギナ・ギナのフィン・ノズル、Gキャノンのキャノン砲、戦車からロボット形態への可変仕様のガンタンクや集光樹脂を使用したビームシールドなど、映画の興奮をダイレクトに伝える、数々の特徴を備えたバンダイ自慢の新シリーズ。

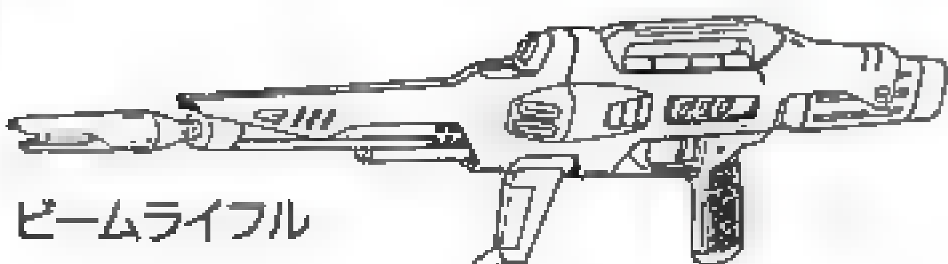
劇場での迫真の名場面をジオラマで再現するもよし、また自分なりのディテールアップを施し、より深く楽しむのもいいかも知れない。

その他

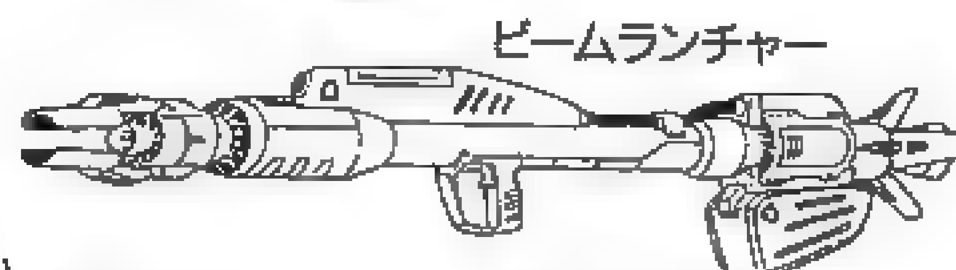
■ベルガ・ギロス 1/100　定価1000円
■ヘビーガン　1/100　定価800円
■ダギ・イルス　1/100　定価800円

F91設定資料集 DATA OF F91 メカニック編



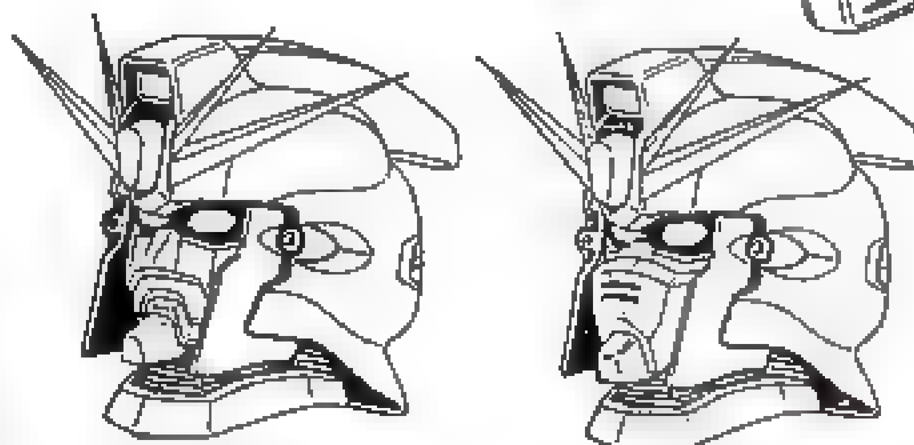


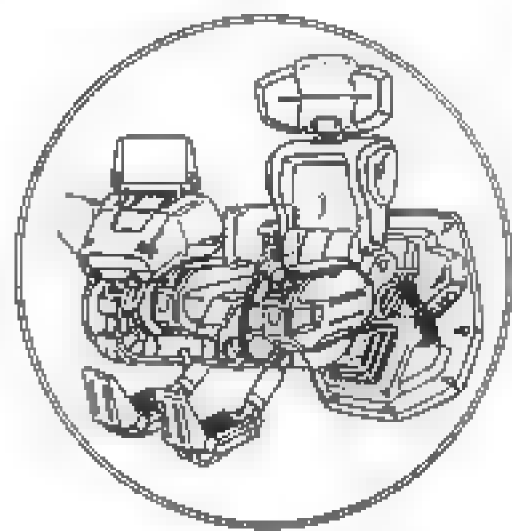
ビームライフル



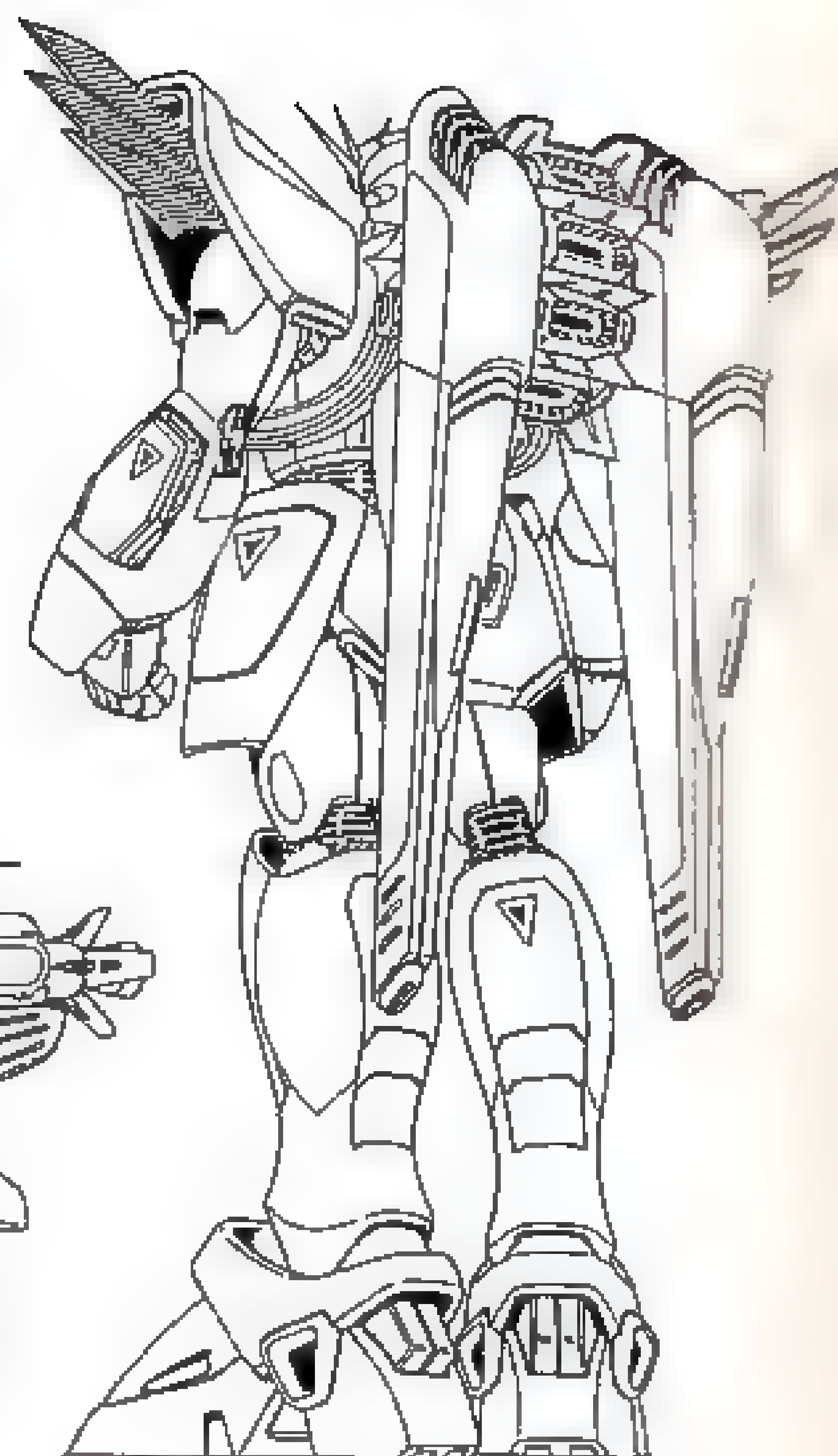
ビームランチャー

強大な敵ラフレシアと戦ううちにシーブックはF91に性能限界を超越する動きを強いてしまう。オーバーロードする機体を強制冷却するため、頭部外郭の口にあたる部分を開放。あたかもF91が怒りの余り咆哮している様に見える。



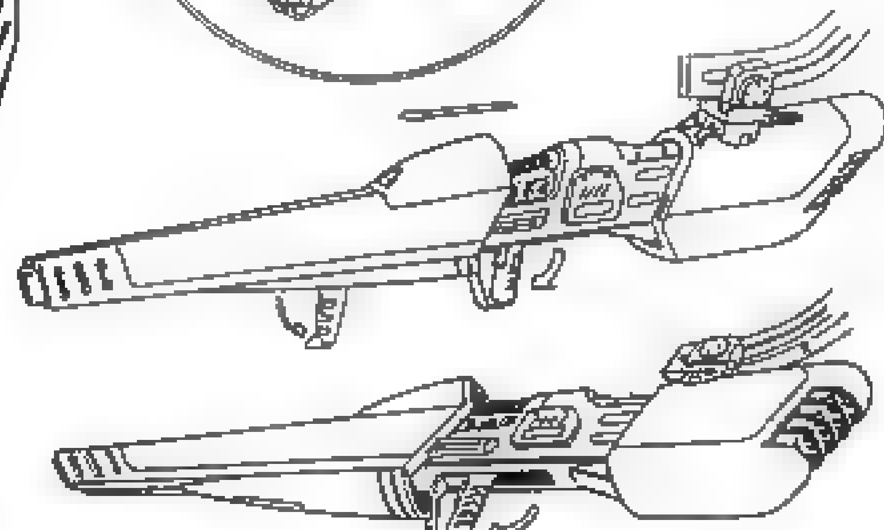


コックピット





ビームサーベル



ヴェスバー(Variable Speed Beam Rifle)

背中から両脇にかけてのレールに設置する。核融合炉からのエネルギーを直接使用するため強力無比。

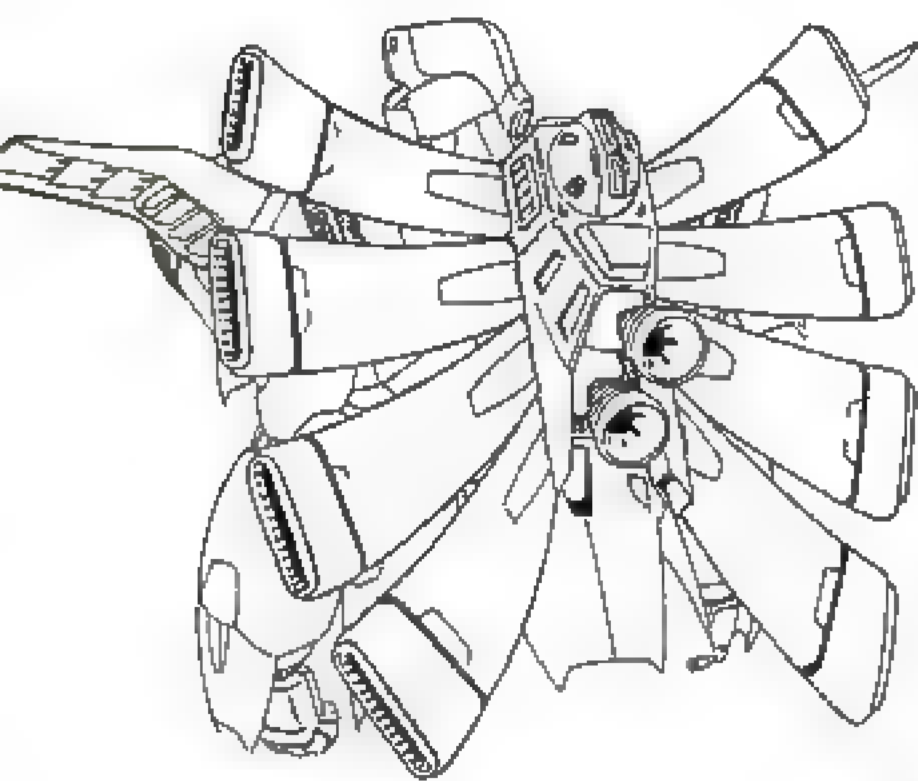
Gundam Formula 91

ガンダム F91

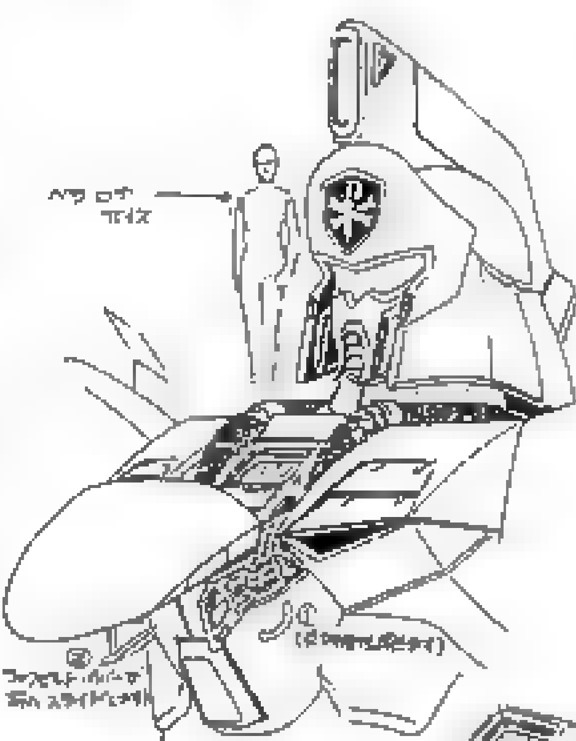
地球連邦軍汎用型試作MS

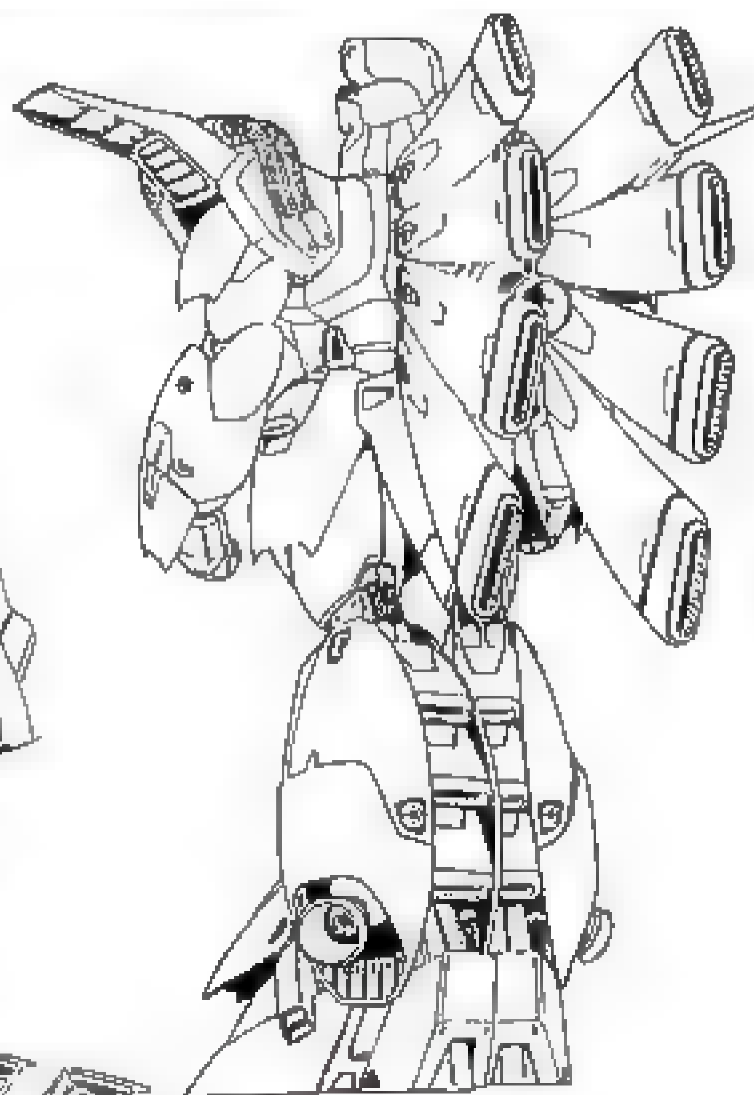
連邦軍の次期世代を担う新鋭MS。パワー・機動性・反応速度とも、飛躍的に向上している。ビームライフル、ビームシールド、バズーカのビーム兵器版・ビームランチャーなど多数の武装を使いこなす。また、ヴェスバーなどの全く新しいコンセプトの武器も装備されている。現段階でクロスボーン・バンガードのモビルスーツに対抗しうる唯一の戦力である。

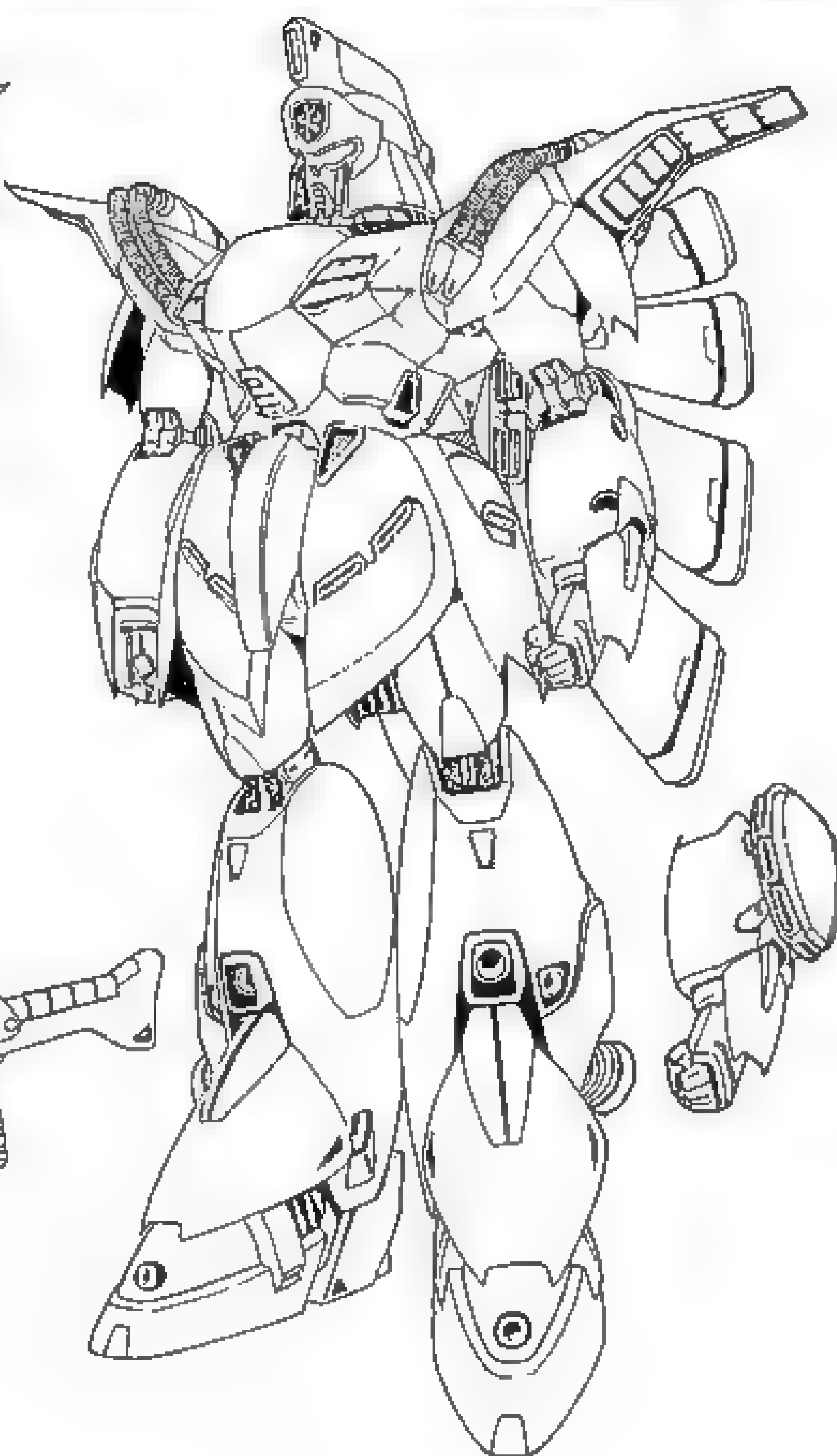
頭部は2重構造になっており、頭部外郭(ヘルメット)が着脱できるようになっている。この外郭には、F91があまりに高性能でありパイロットが急激な加速によるGなどに耐えきれないため、あえてリミッター機能が制限されている。

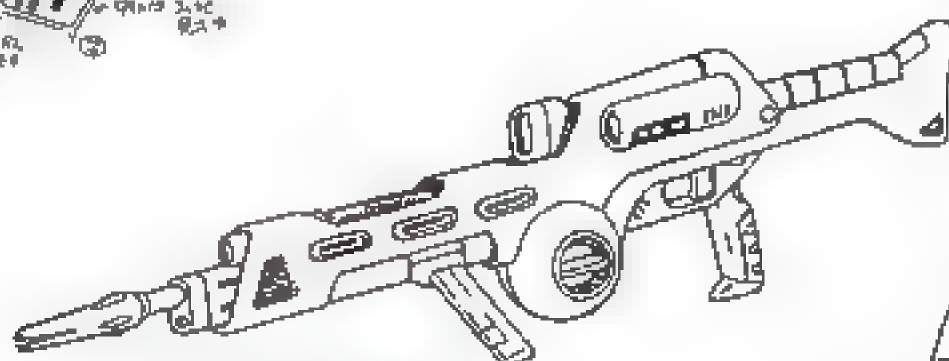


最大の特徴であるフィン・ノズル。ジェネレーターに直結する構造でその伝導ロスは激減している。機体をあらゆる方向に向けることができる。









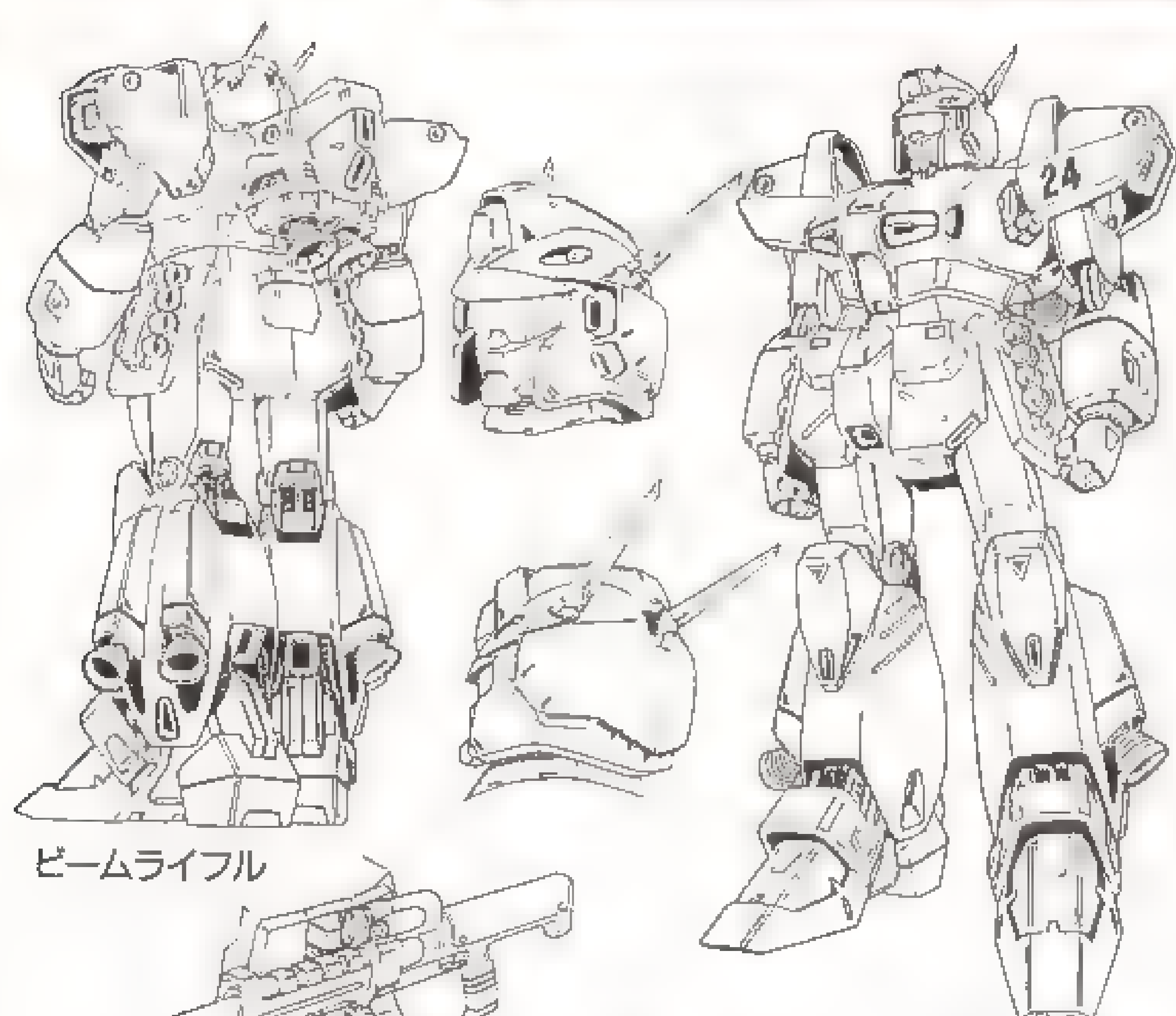
ビームライフル

VIGINA-GHINA

ビギナ・ギナ XM-07

クロスボーン・バンガード指揮官用試作型MS

CVが国民的アイドルであるベラ・ロナの専用機として作り出した最新型MSである。ベルガ・ダラス、ベルガ・ギロスのデータを基にしており、非常に贅沢な素材で作られた高級MSである。新機構フィン・ノズルとメイン・スラスターの改良により機動性は格段に向上している。F91と並んでその性能は限界値に到達したMSといえよう。



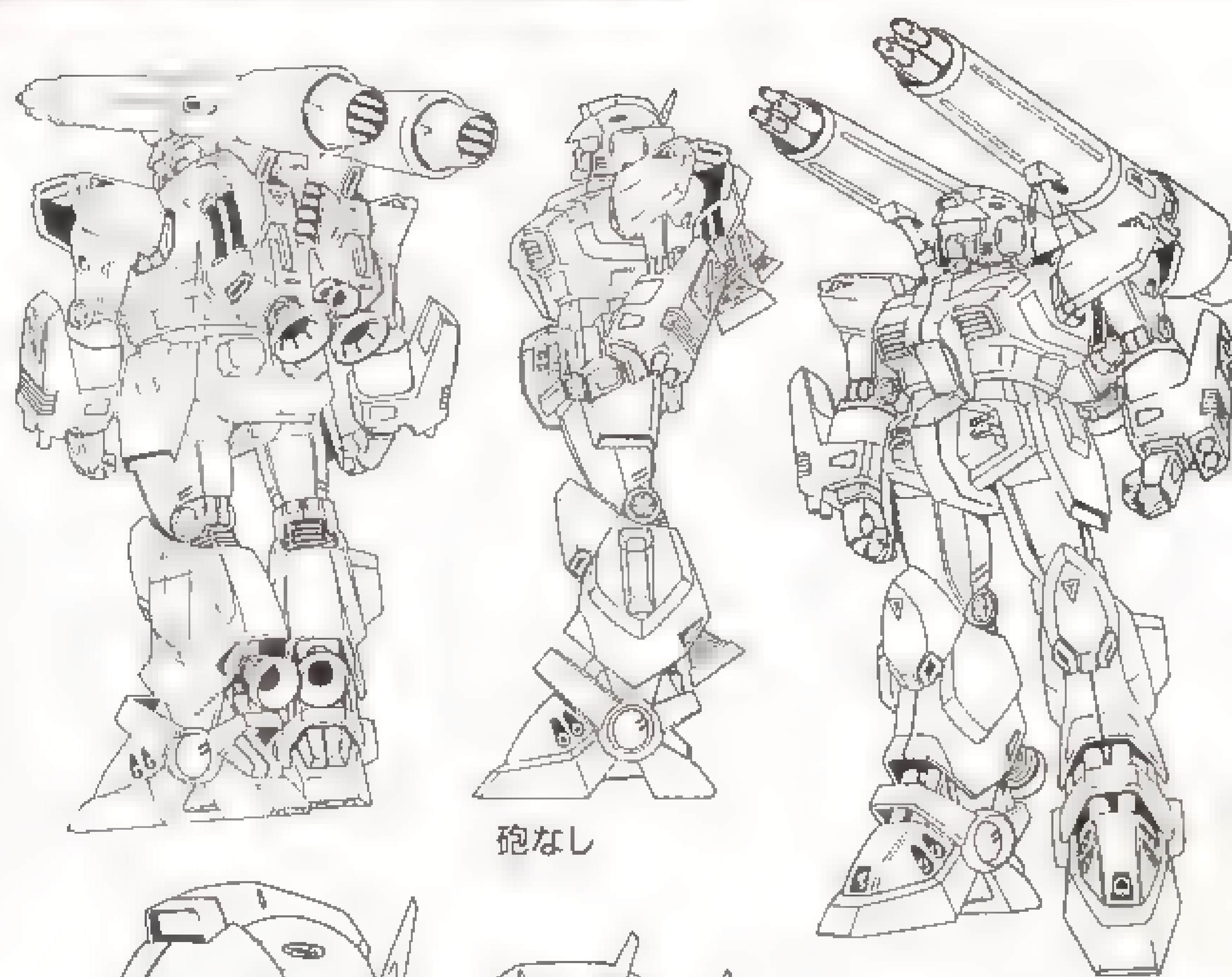


HEAVY-GUN

戦闘型MS

ヘビーガン RGM-109

量産型MS。いたずらに大型化してしまったMSに反省した連邦軍が小型軽量化を目指して開発。型式番号からもわかる通りGM系の後継機である。量産性は極めてよいが、Fシリーズ以前に開発されたもののため、性能は若干劣る。

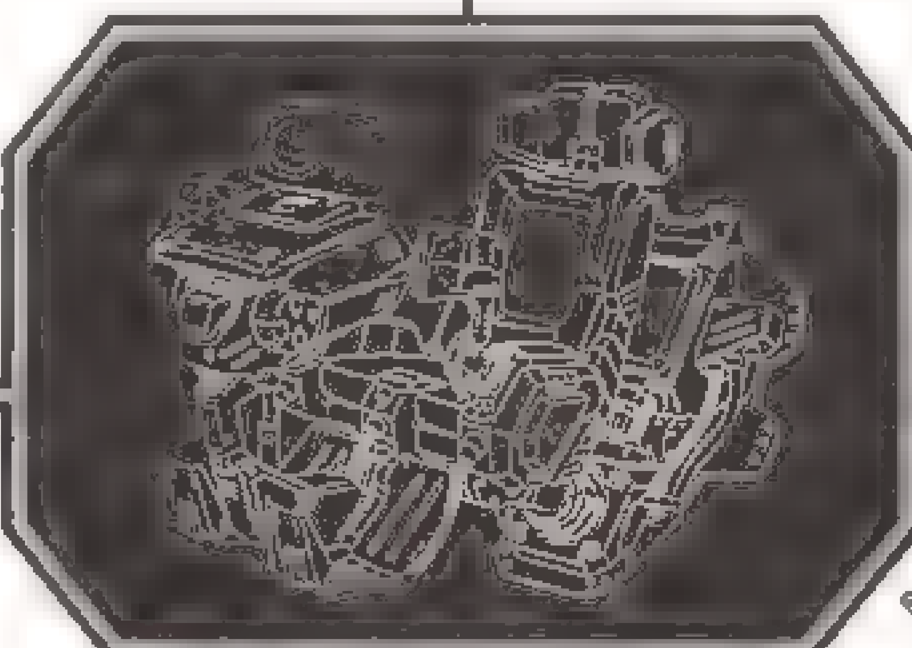


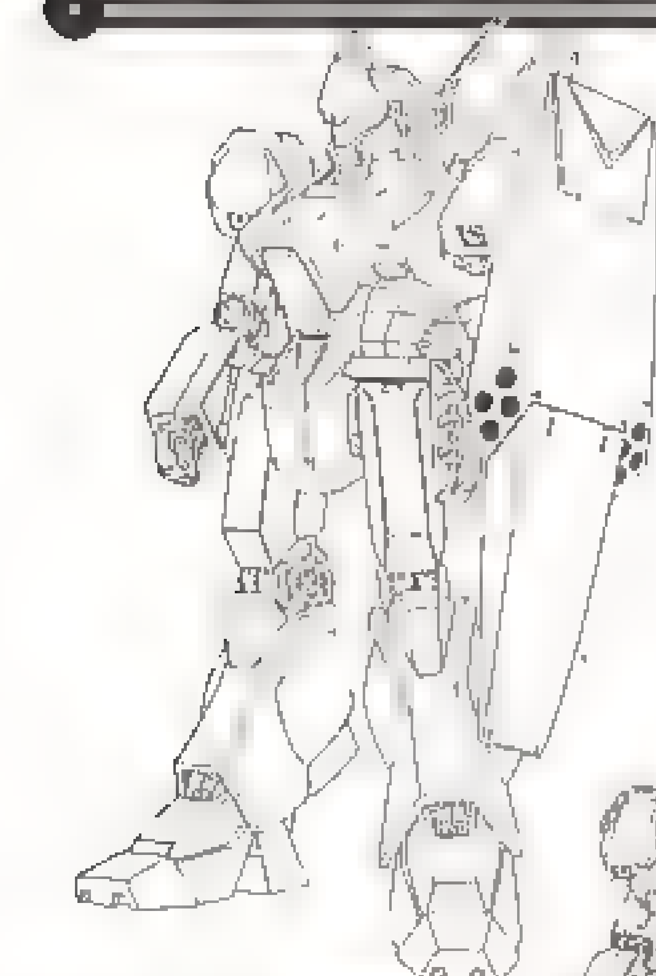
G-CANNON

攻撃型MS

Gキャノン F71

中高径高速徹甲弾を発射する4連キャノン砲を装備。支援用MSとしての機能のみを追究した結果、MS単体としての性能（推力／重力比など）も格段に向上している。そのため、キャノン砲を外して格闘戦用にも転用できる。

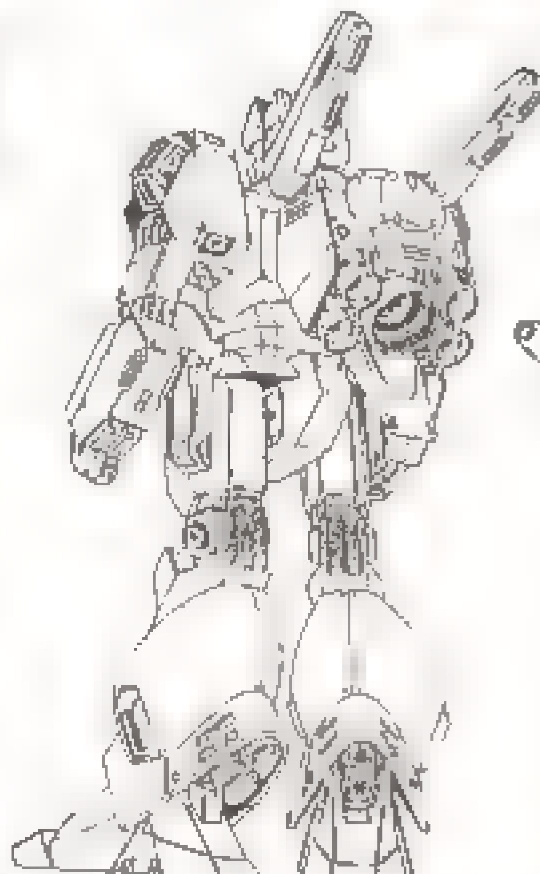

Gキャノン・ヘビーガン共通コックピット




ビームライフル


J型


R型





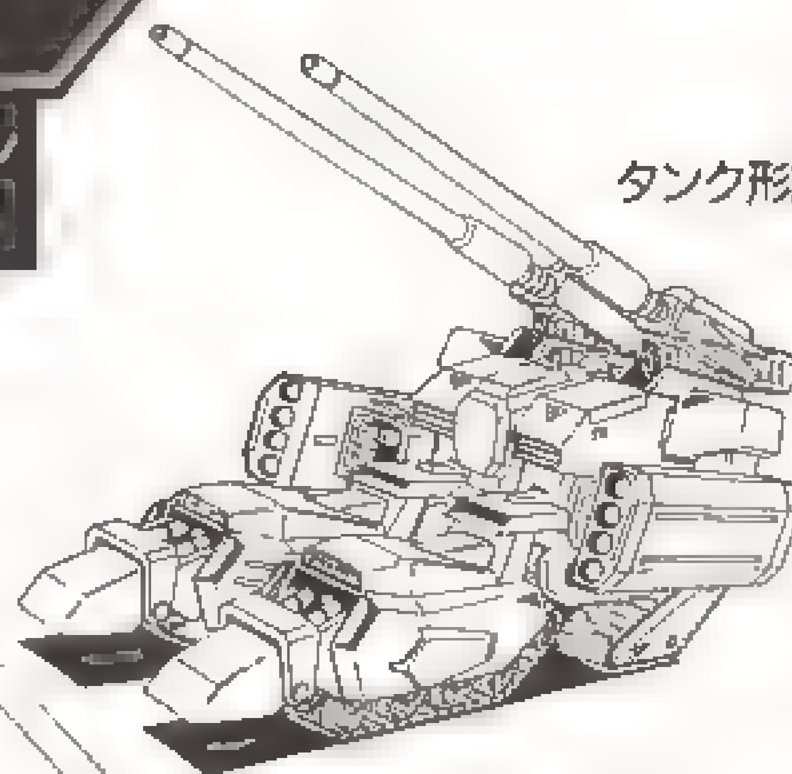

M型

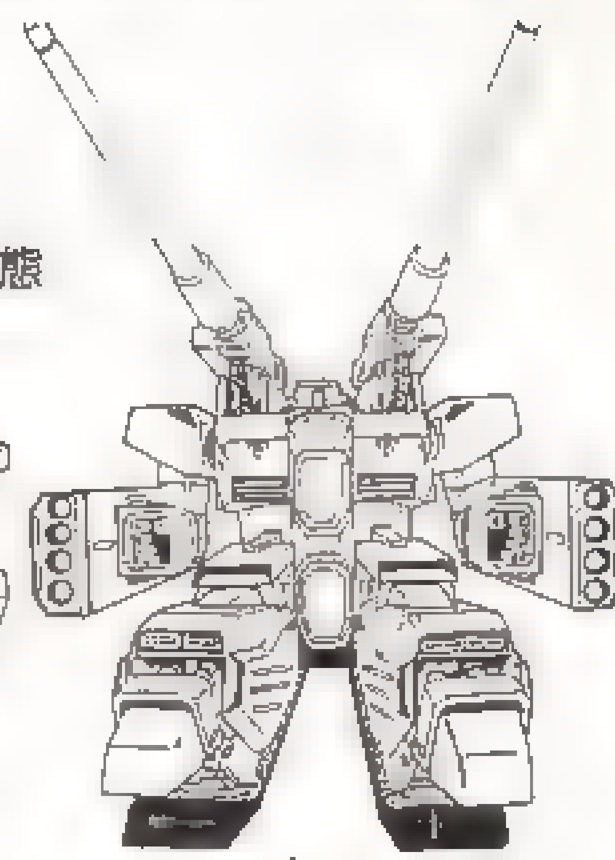
JEGAN

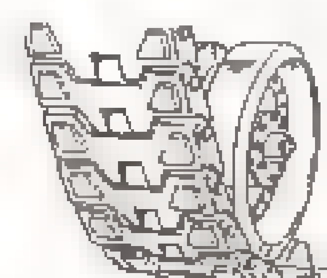
量産型MS

ジェガン RGM—89J

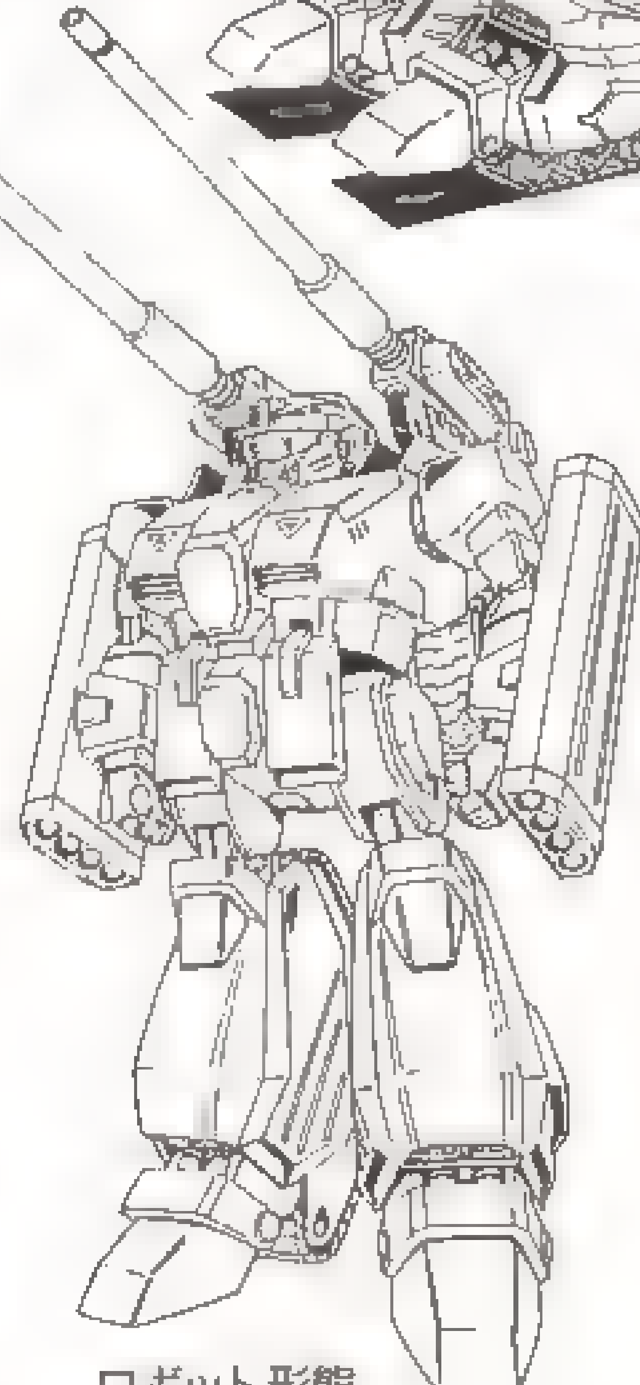
機体設計自体は30年前のものであるが、現在も運用されている。センサーや駆動系などは多少のチューンナップがなされ、多数のバリエーションも有する。R型は、脚部アポジ、バックパックの出力が強化。腕部にはグレネード・ランチャーを装備。M型は、両膝にミサイル・ポッドを装備している（他にもセンサー類を多数搭載したSTガン、火力をアップしたスターク・ジェガンなどが存在する）。


タンク形態




キャタピラ

コックピットハッチ


ロボット形態

GUN TANK R-44

可変試作MS

ガンタンクR—44 RXR—44

フロンティアⅣの軍事博物館の館長ロイ・ユングが製作したレプリカMS。それゆえ、戦闘に耐えられる代物ではなく、発砲した途端に砲身が破損してしまう。ただし、ヒューマノイド形態からタンク形態へ変形する可変機能を有する。

クロスボーン・バンガード軍モビルスーツ



BERGA-DALAS
指揮官用格闘型ＭＳ

ベルガ・ダラス

デナン・ゾンの系列の近接戦闘重視型ＭＳ。ショットランサーのヘビーマシンガンも弾数が増やされている。

バックパックに装着しているシェルフ・ノズルは自在に動いてＡＭＢＡＣの働きをするとともに、内蔵された強力なアポジモーターの推力とも相まって、高い機動性を発揮する。



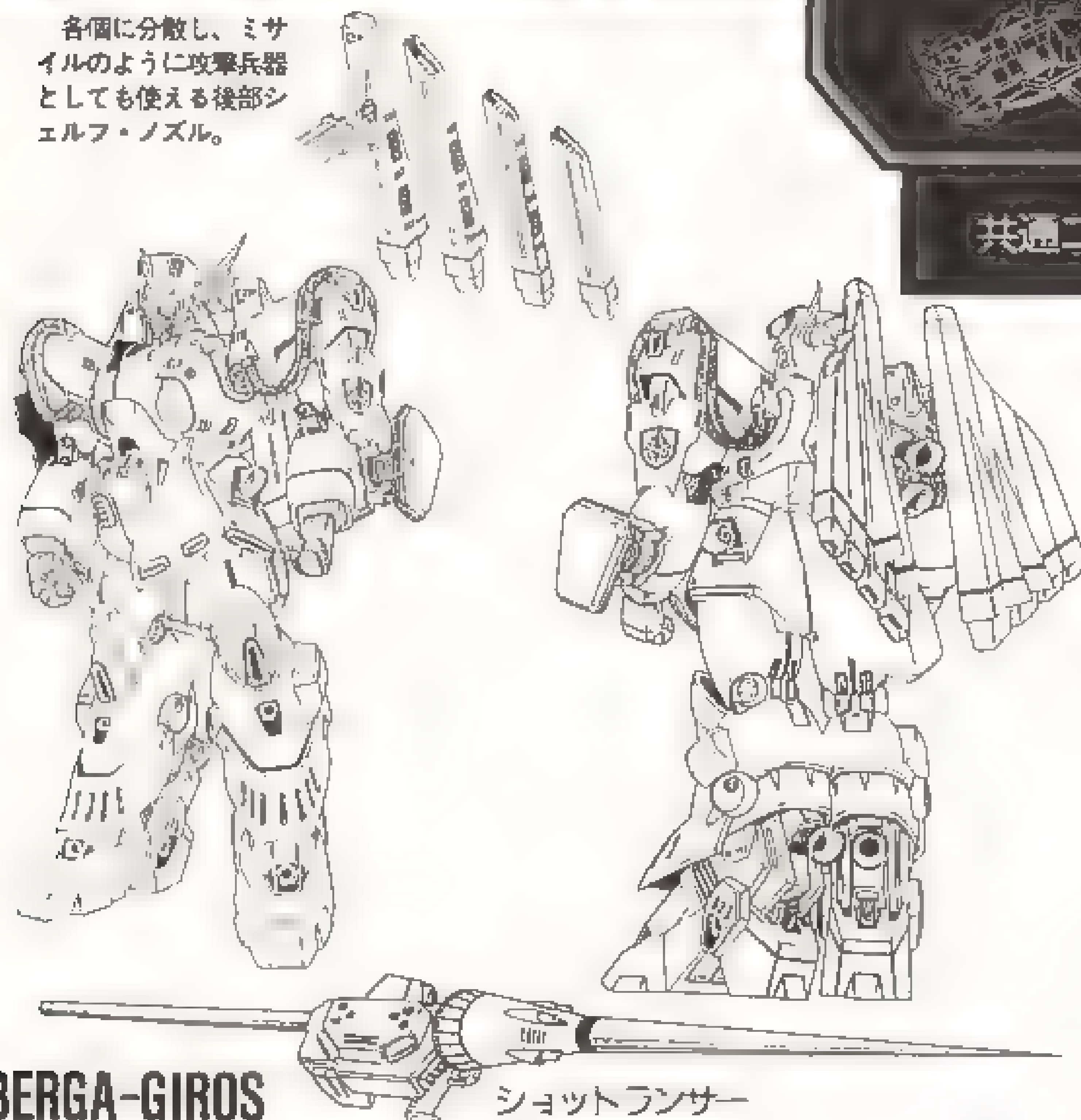
DEN'AN ZON
一般用格闘型ＭＳ

デナン・ゾン XM—01

ビームシールドの実用化にともなってＭＳの格闘戦能力向上はいっそう重要な課題となっていた。ＣＶでは早くから小型で機動性の良い機体の開発を開始、量産化に成功していた。また、小数精鋭の戦術思想により、採算度外視で高性能を求めた結果、量産機としては他に類を見ない強力な機体となった。格闘戦に威力を発揮する武器、ヘビーマシンガンを装着したショットランサーを標準装備。

共通コックピット

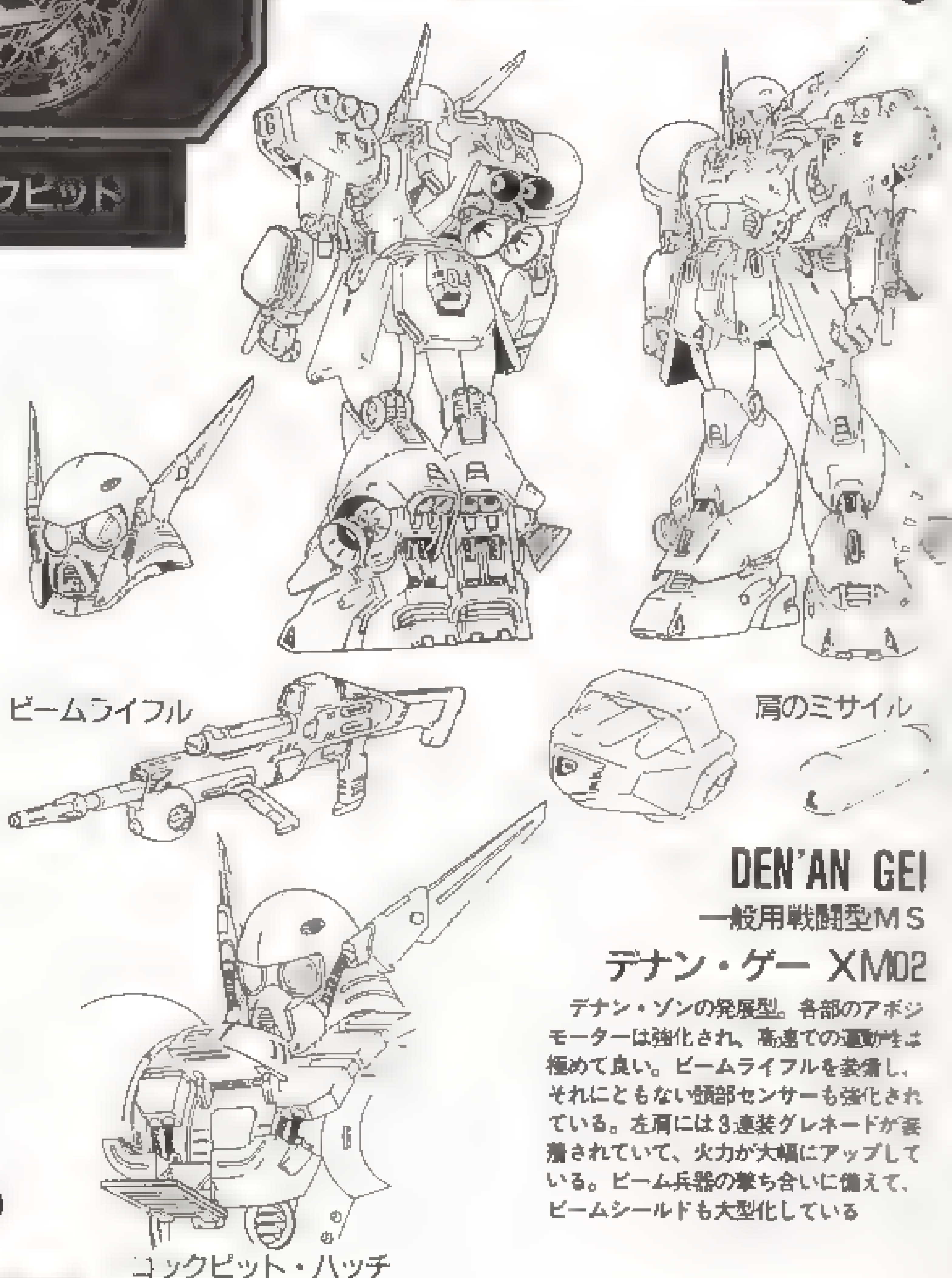
各個に分散し、ミサイルのように攻撃兵器としても使える後部シェルフ・ノズル。



BERGA-GIROS
指揮官用戦闘型ＭＳ

ベルガ・ギロス XM—05

機体の多くのパーツがベルガ・ダラスと共通化されている。ビームサーベルの装備数が２本に増え、専用のショットランサーには４連ヘビーマシンガンが内蔵されている。ブラック・バンガードの指揮官機にも採用されている。

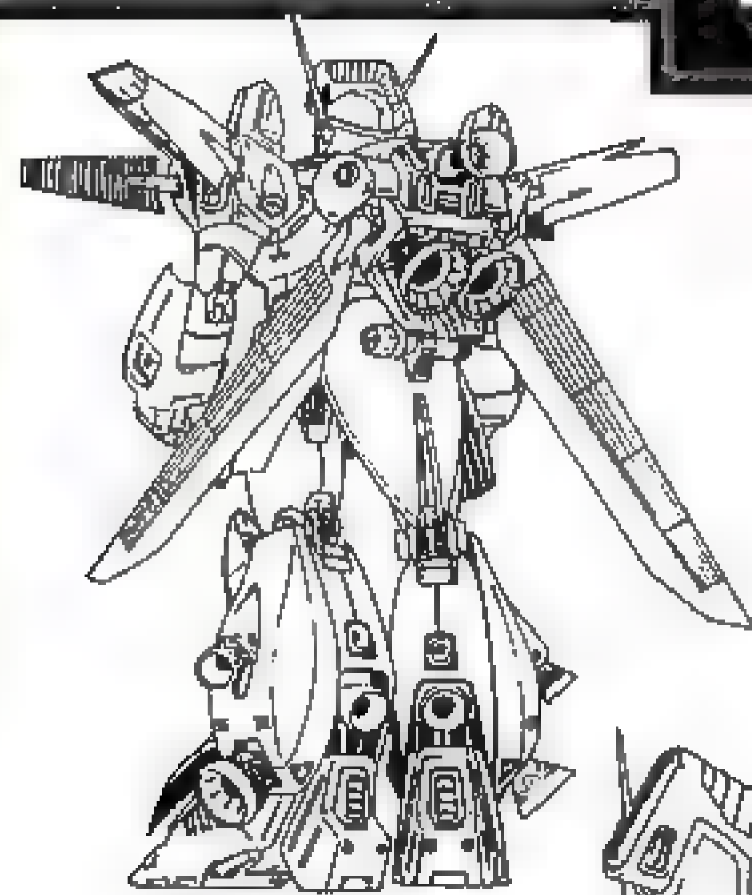


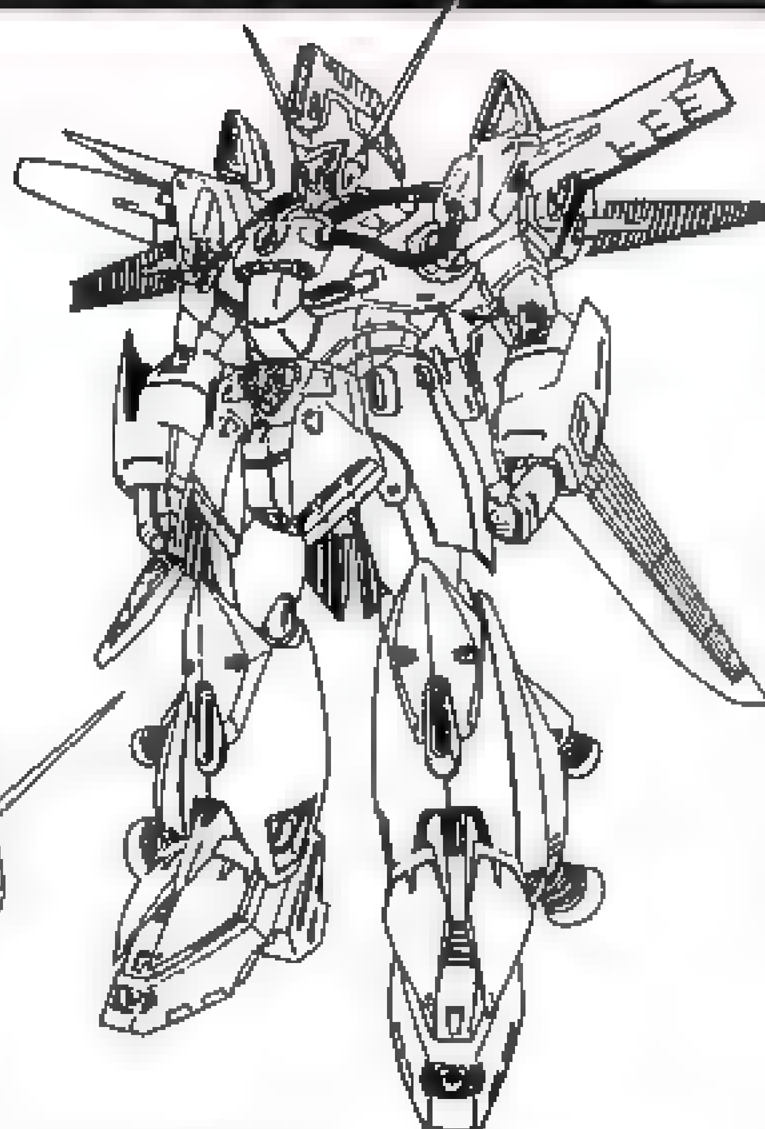
DEN'AN GEI
一般用戦闘型ＭＳ

デナン・ゲー XM02

デナン・ゾンの発展型。各部のアポジモーターは強化され、高速での運動性は極めて良い。ビームライフルを装備し、それにともない頭部センサーも強化されている。左肩には３連装グレネードが装着されていて、火力が大幅にアップしている。ビーム兵器の撃ち合いに備えて、ビームシールドも大型化している

クロスボーン・バンガード軍モビルスーツ





DAHGI-IRIS

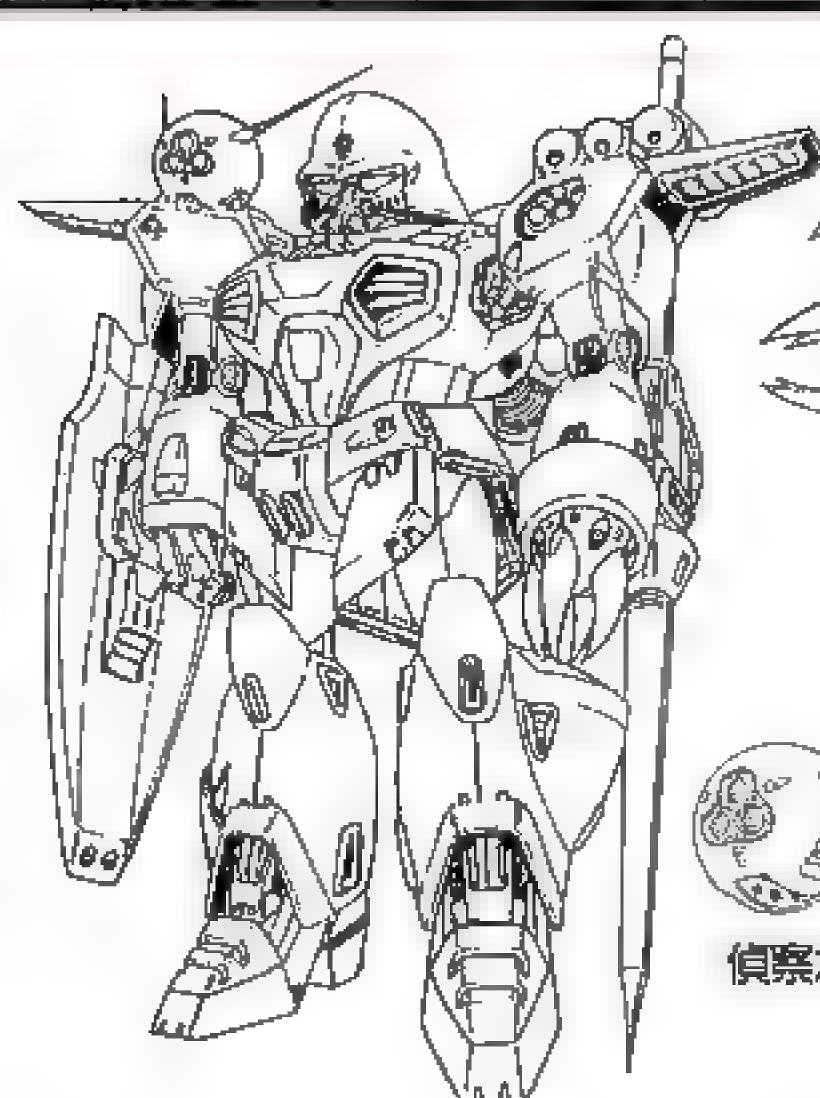
指揮官用偵察型ＭＳ

ダギ・イルス XM—06

ベルガ系をさらに発展させた、エビル・Ｓの能力を組み込んだＭＳ。ビギナ・ギナの前段階的な機体といえよう。ビームサーベルの装備数は１本だが、強力なビームライフルと３連拡散ビーム砲を備えている。



ビームライフル



偵察ポッド



ビームガン

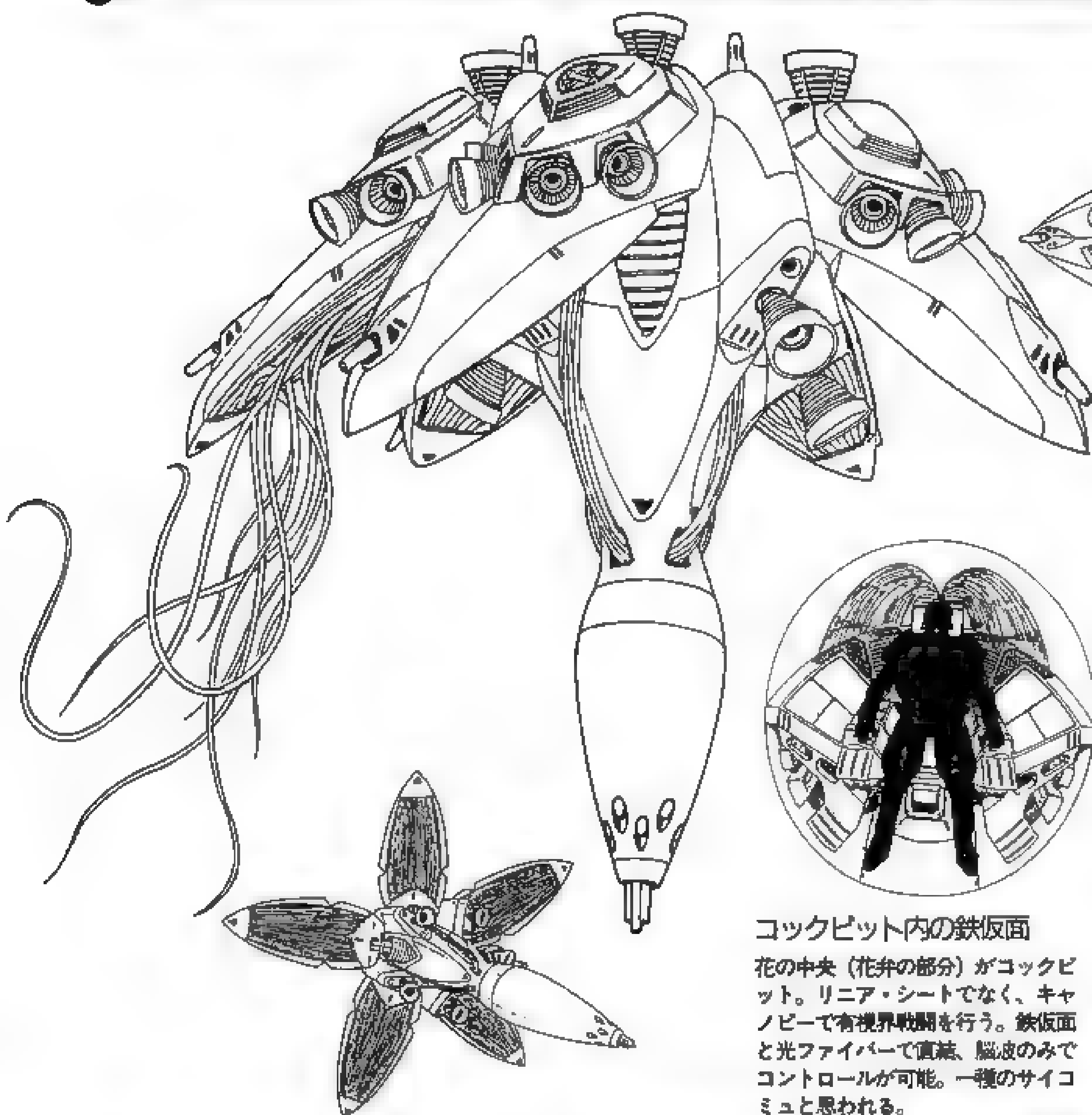


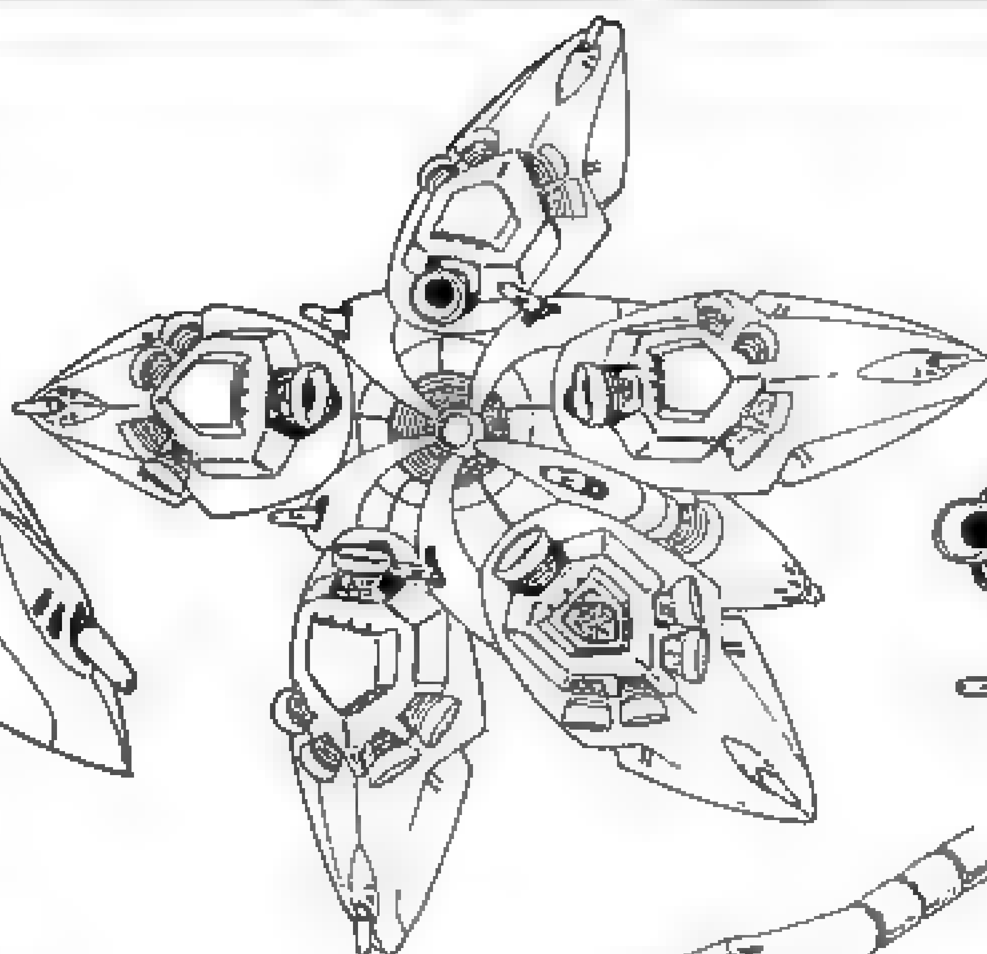
EBIRHU-S

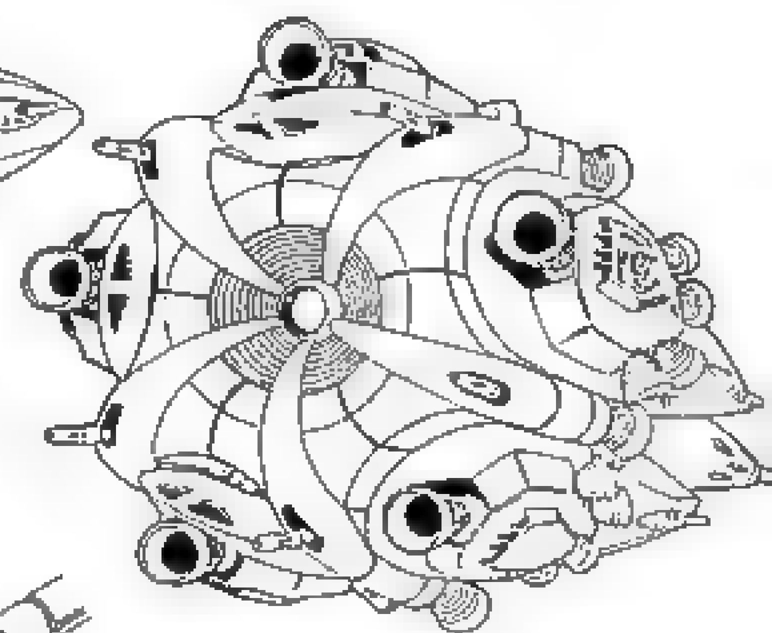
一般用偵察型ＭＳ

エビル・Ｓ XM—03

偵察用のＭＳ。右肩に遠隔操作可能な偵察ポッドが装備されている。ショットランサー、ビームスプレーガン、ビームサーベル、３連グレネードの他に、ショットクロー等の隠し武器を持っていて、強行偵察行動も可能。また、偵察任務という性格上、エネルギーを探知される恐れのあるビームシールドは持たない。







触手先端



コックピット内の鉄仮面

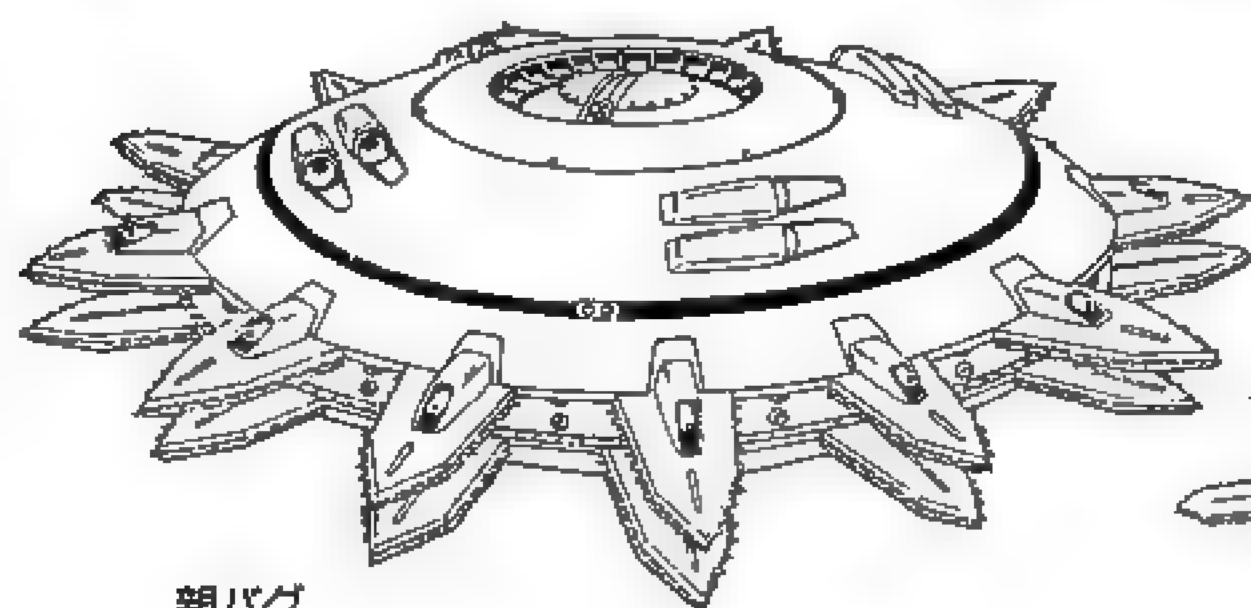
花の中央（花弁の部分）がコックピット。リニア・シートでなく、キャノピーで有視界戦闘を行う。鉄仮面と光ファイバーで直結、脳波のみでコントロールが可能。一種のサイコミュと思われる。

LAFRESSIA

試作型モビルアーマー

ラフレシア XMA—01

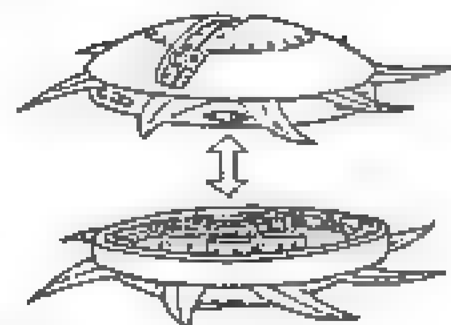
鉄仮面が搭乗する試作型モビルアーマー。40にもおよぶアポジモーターを装備、高機動が可能。十数機のビーム砲を搭載、これを斉射する。特にメガ粒子砲の一撃はラー・カイラム級戦艦をも撃沈する。このため月から出発した連邦の支援艦隊は壊滅的打撃を受けた。また、Ｉフィールドを張っており敵ビームもはじき返す。ＭＳ核融合炉の爆発の直撃にも耐える。近接戦闘時には、花びらの部分が展開、花びら裏から数十本の触手（＝テンタクラーロッド）が伸びる。グフのヒートロッドと同じように電撃機能を持っている。また触手の先端にはチェイン・ソウが装備されており、これを高速回転させて敵を寸断する。



親バグ







子バグ

BUG

特殊兵器

バグ

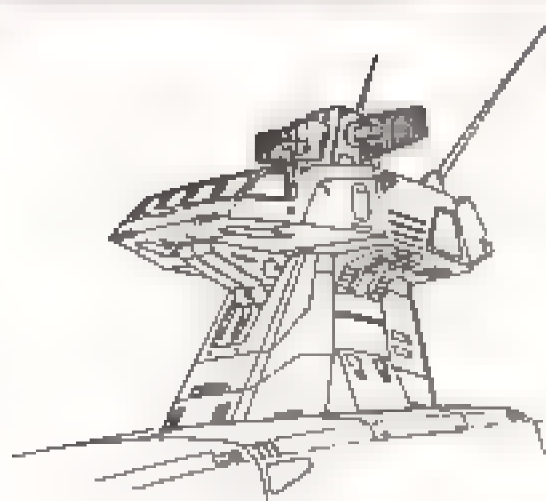
ミノフスキー・クラフトで浮遊。人間の動体反応を感知し、襲いかかる。高速回転し、その鋭利な刃で切り裂く。非人道的な殺戮兵器であり、集団で攻撃されるとＭＳでさえ破壊される。直径３メートルの〝親〟に直径50センチの〝子〟を収納している。ザムス・ガルに多数搭載されている。

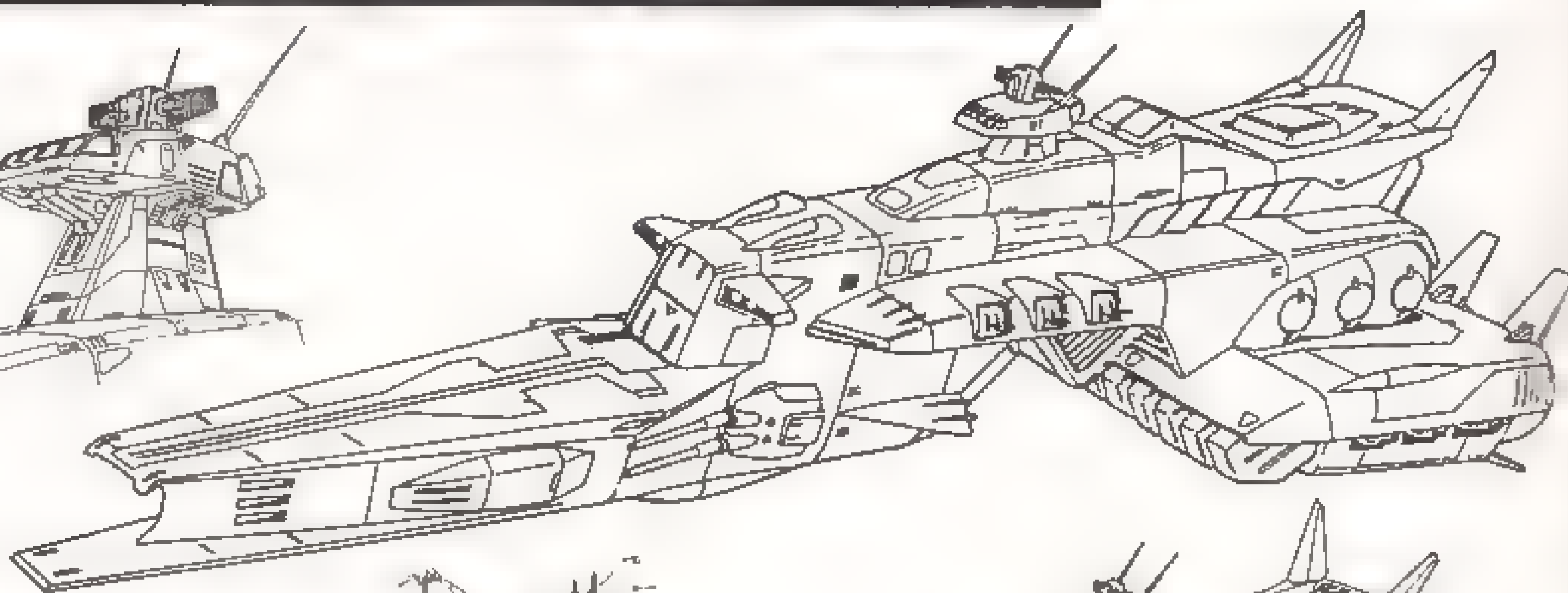
地球連邦軍設定

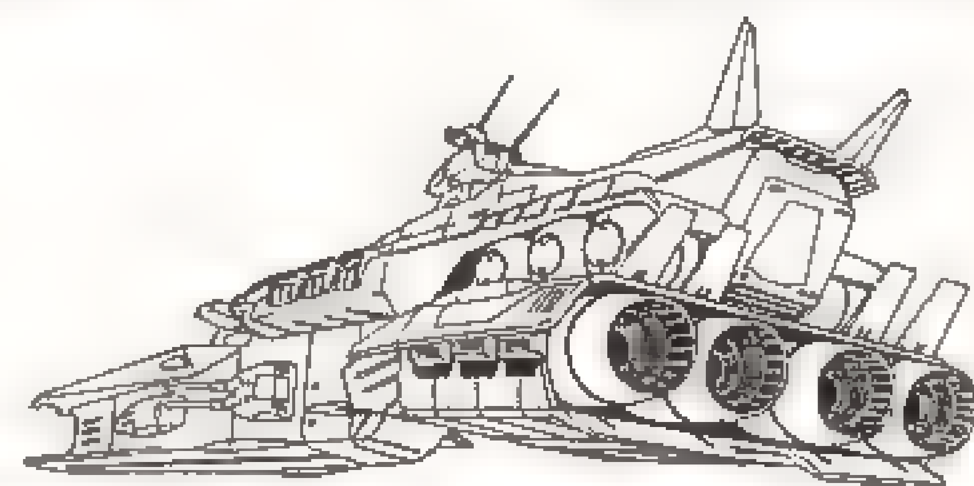
SPACE ARK
宇宙練習艦
スペース・アーク

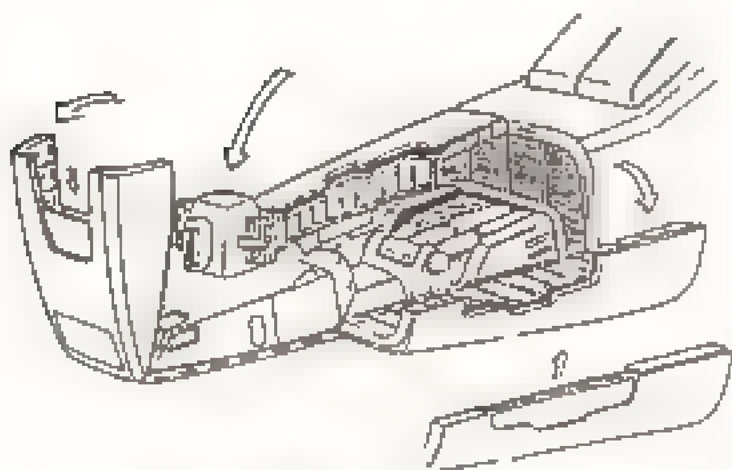
フロンティアⅠで行われていた新世代MS・F91の性能試験のベースとなる日型艦。そのためメンテナンス設備はかなり充実している。F91の他にもヘビーガンなどのMSが搭載されている模様。

クロスボーン・バンガードの侵攻により、正規の軍人はほとんど逃亡、候補生のみが取り残されており、彼らが必死になって運航させている。コロニーのレジスタンスの根城となっている。



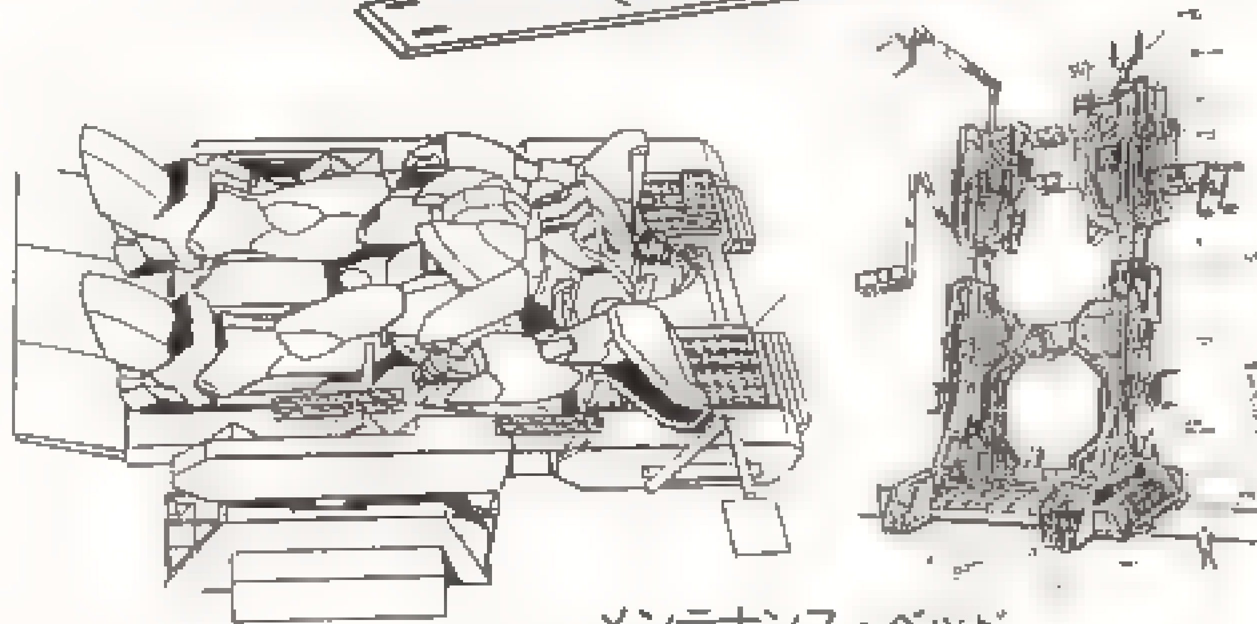




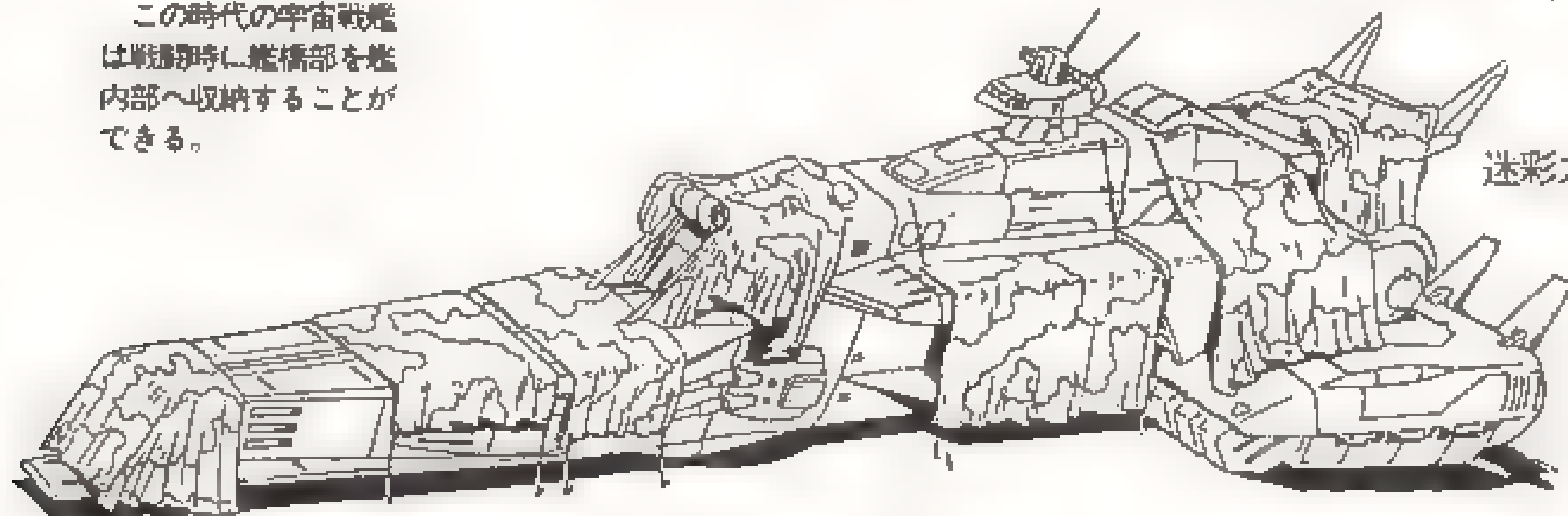


戦闘態勢時

この時代の宇宙戦艦は戦闘時に艦橋部を艦内部へ収納することができる。

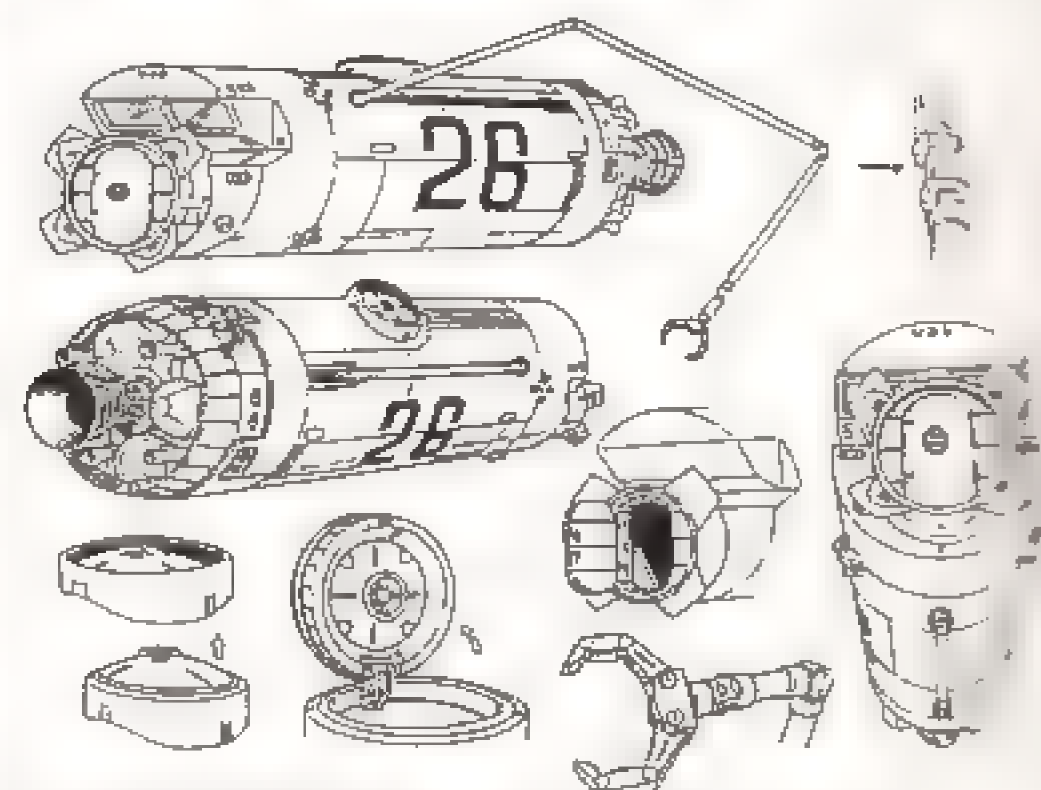


メンテナンス・ベッド

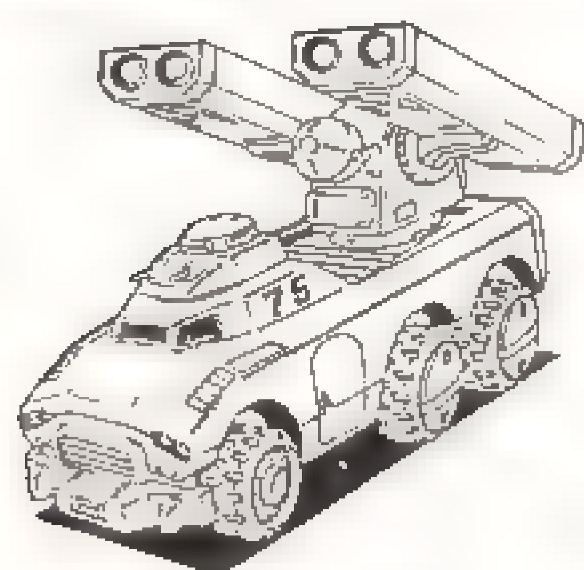


迷彩カバー装備時

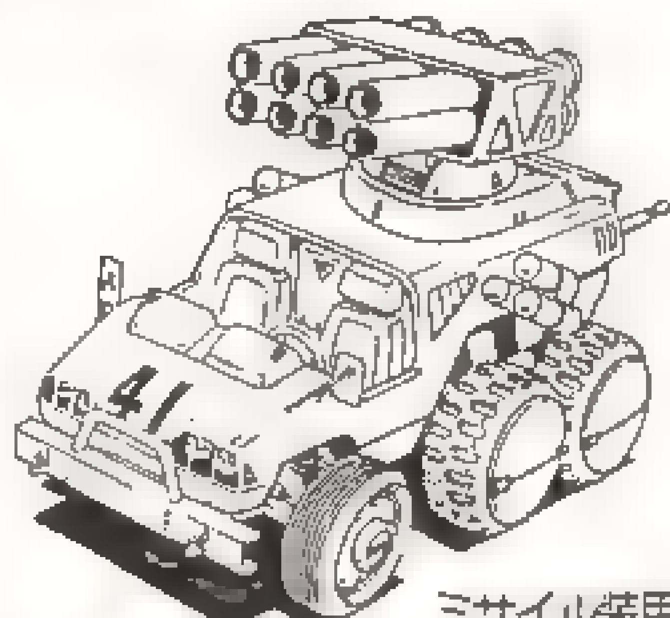
SPACE BOAT スペースボート



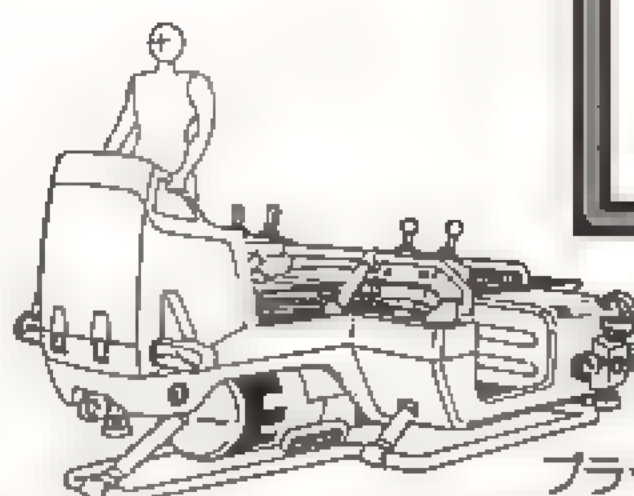
コロニー外壁や船舶の整備・修繕を行う小型ポッド。シーブックたちがフロンティアⅣ脱出の際に使用する。



有線ミサイル車

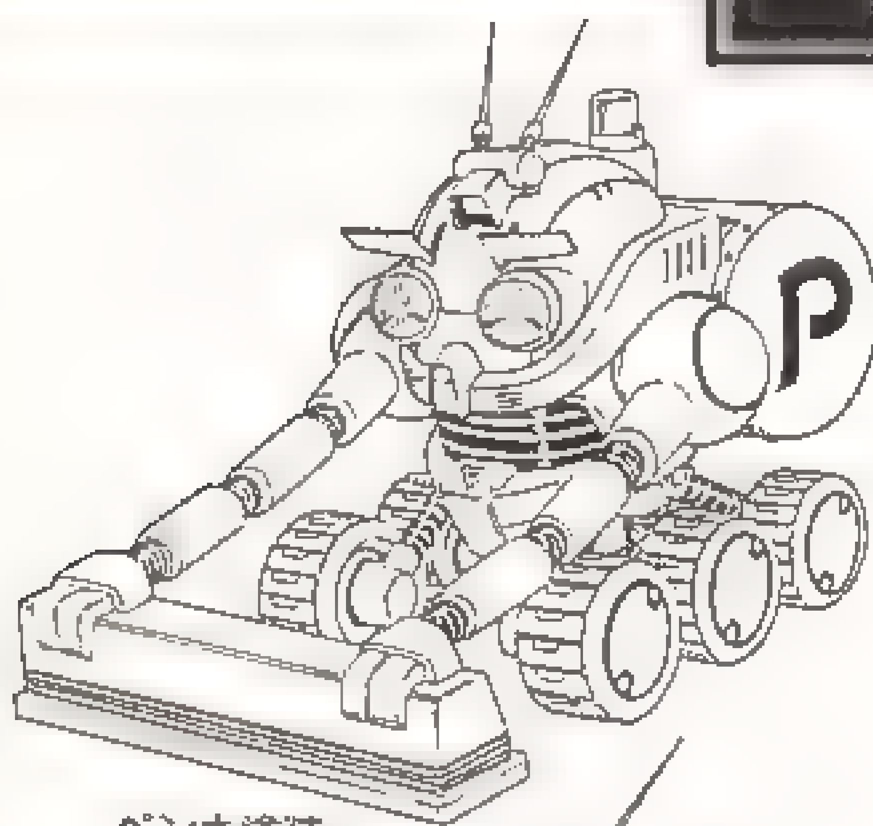


ミサイル装甲車

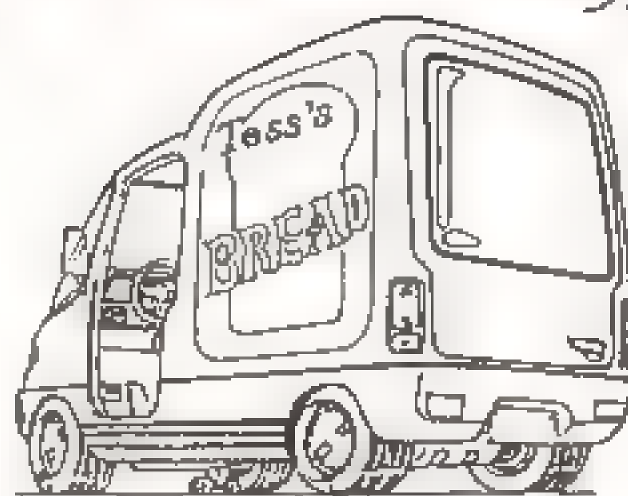


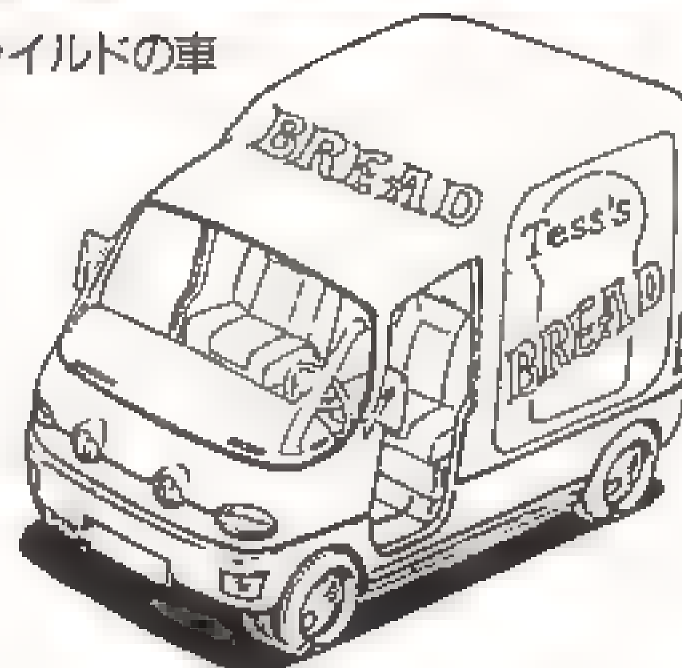
プラットホーム

スペースコロニー・フロンティアⅣ内

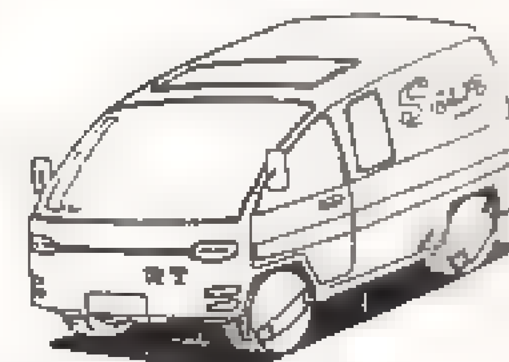


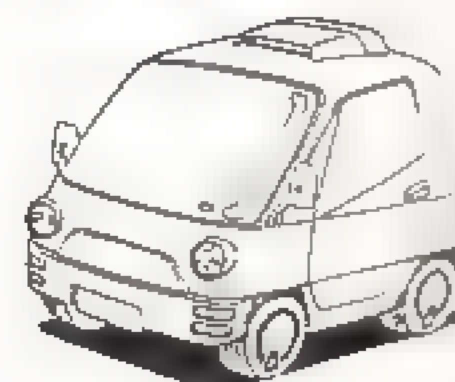
ペンキ塗装専用車

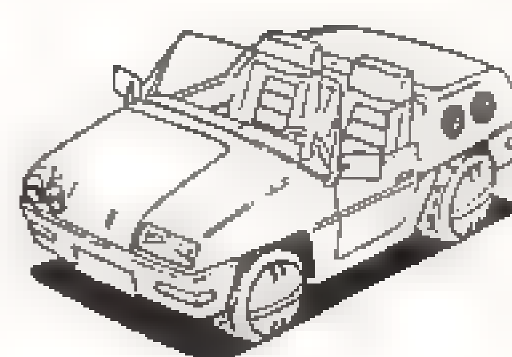




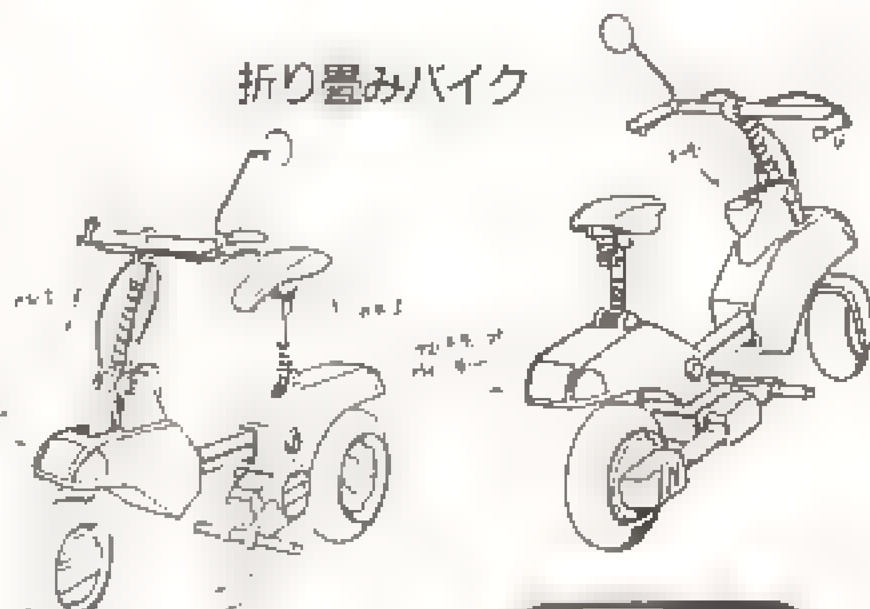
シオ・フェアチャイルドの車



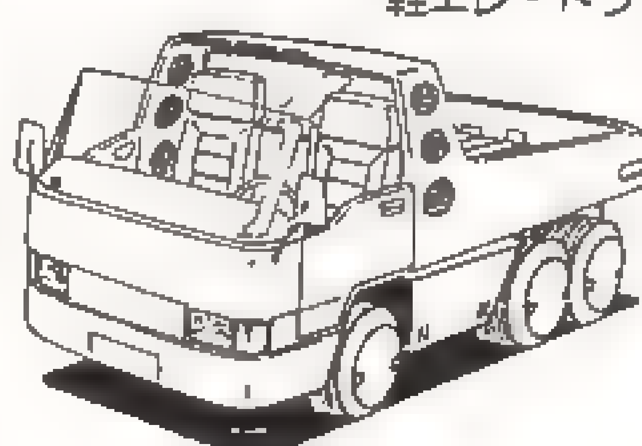




民間用エレカ各種



折り畳みバイク



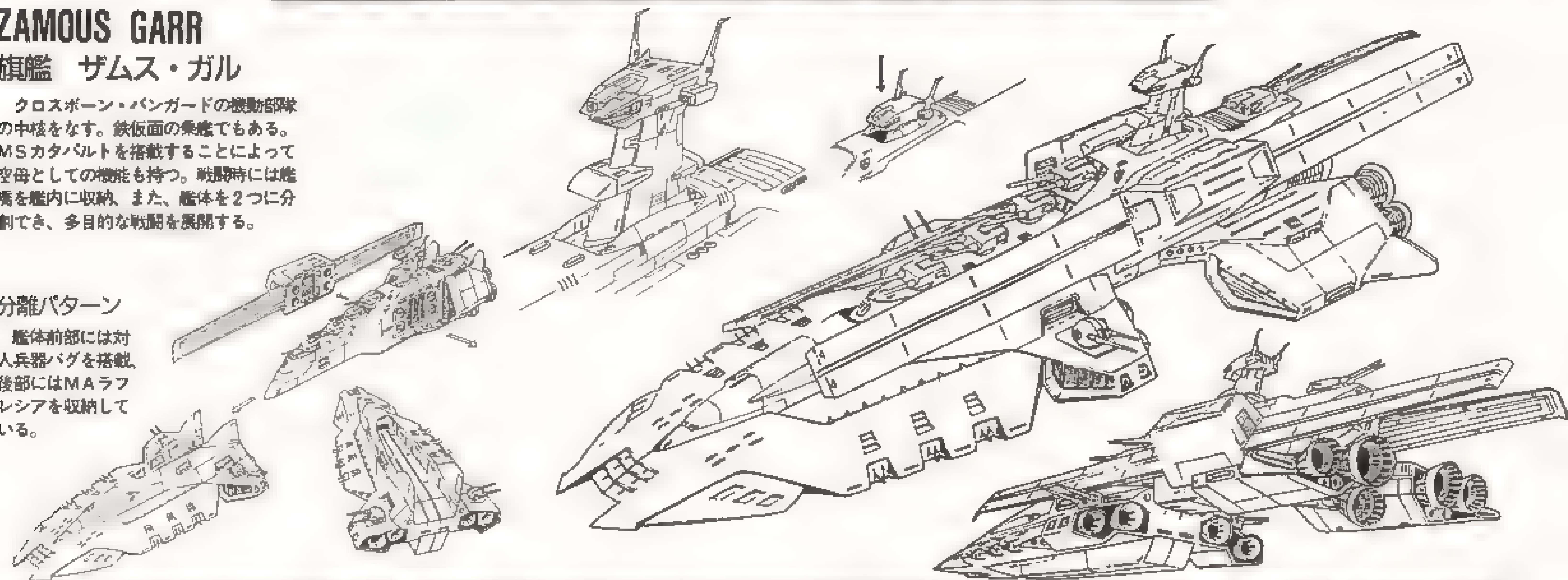
軽エレ・トラック

ZAMOUS GARR
旗艦　ザムス・ガル

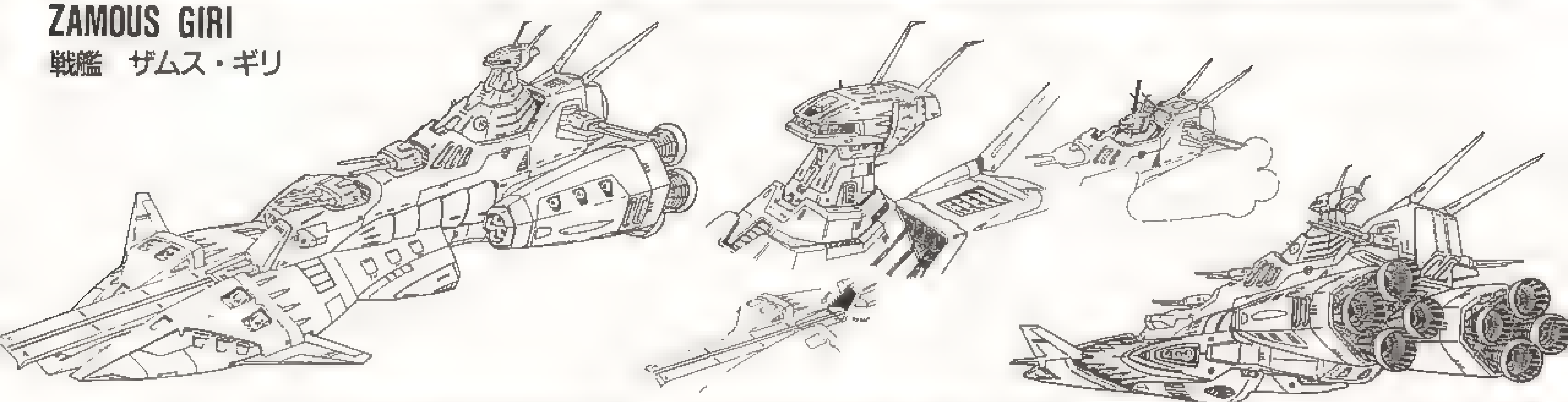
クロスボーン・バンガードの機動部隊の中核をなす。鉄仮面の乗艦でもある。MSカタパルトを搭載することによって空母としての機能も持つ。戦闘時には艦橋を艦内に収納、また、艦体を2つに分割でき、多目的な戦闘を展開する。

分離パターン

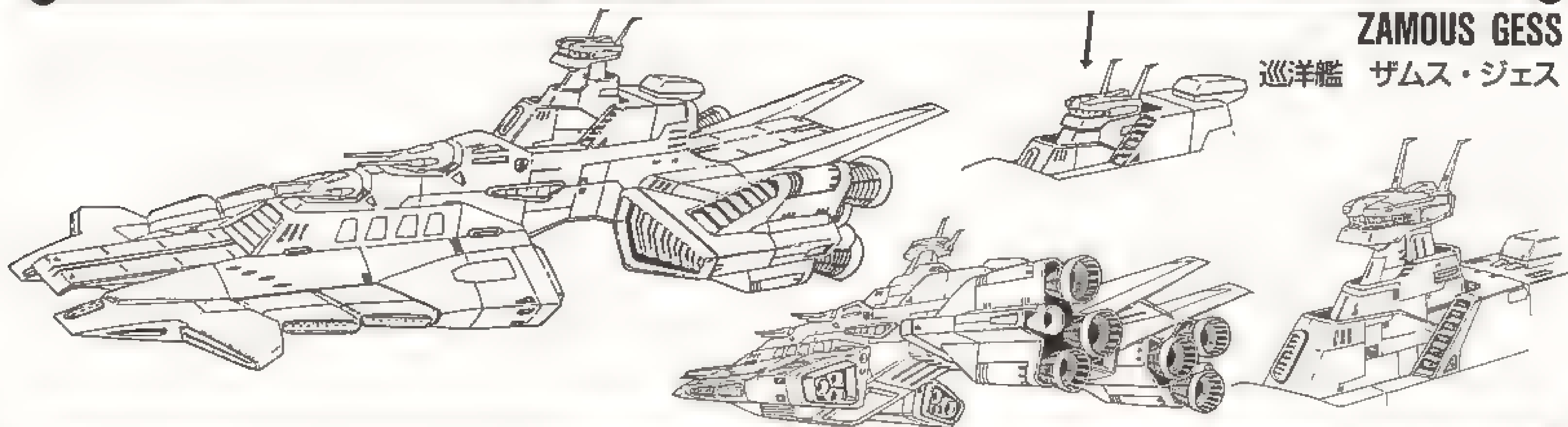
艦体前部には対人兵器バグを搭載、後部にはMAラフレシアを収納している。



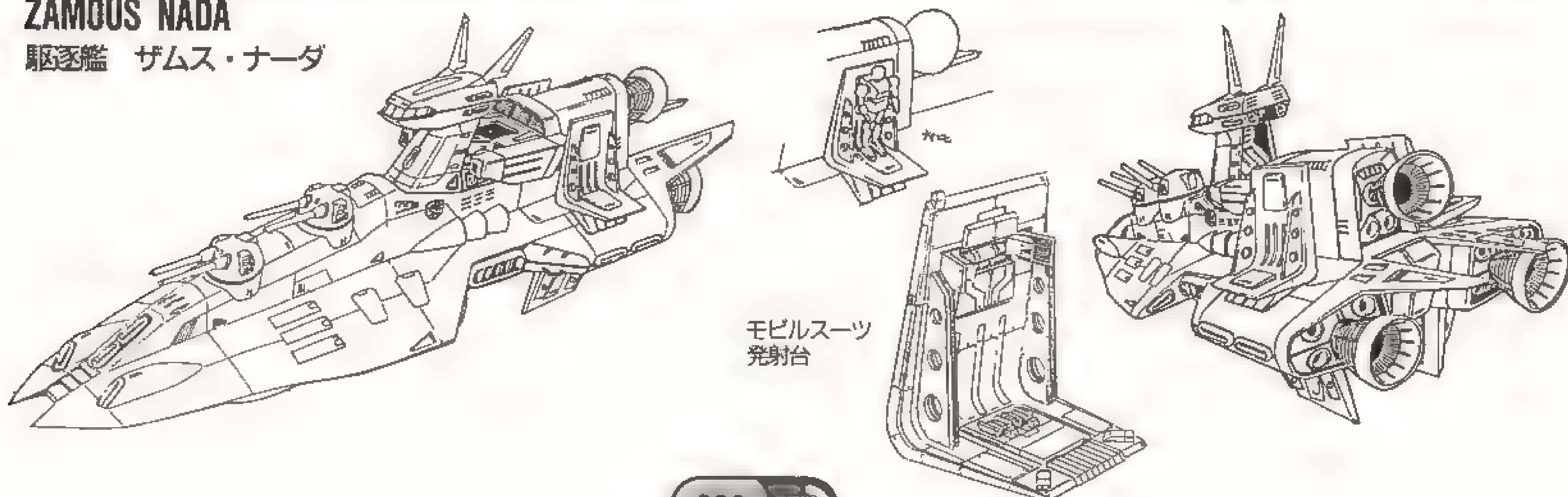
ZAMOUS GIRI
戦艦　ザムス・ギリ



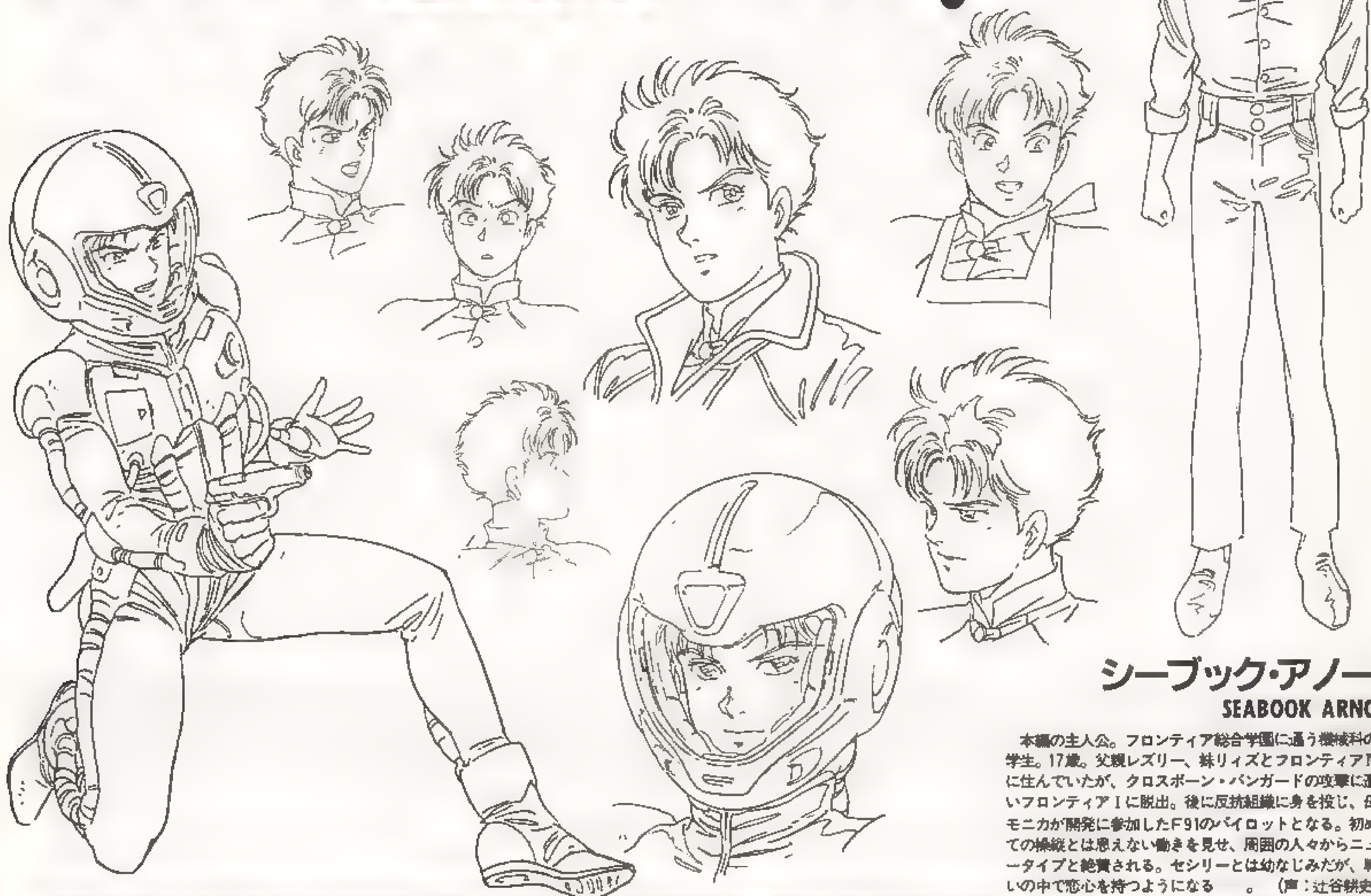
ZAMOUS GESS
巡洋艦　ザムス・ジェス



ZAMOUS NADA
駆逐艦　ザムス・ナーダ



DATA OF F-91
F91設定資料集 キャラクター編

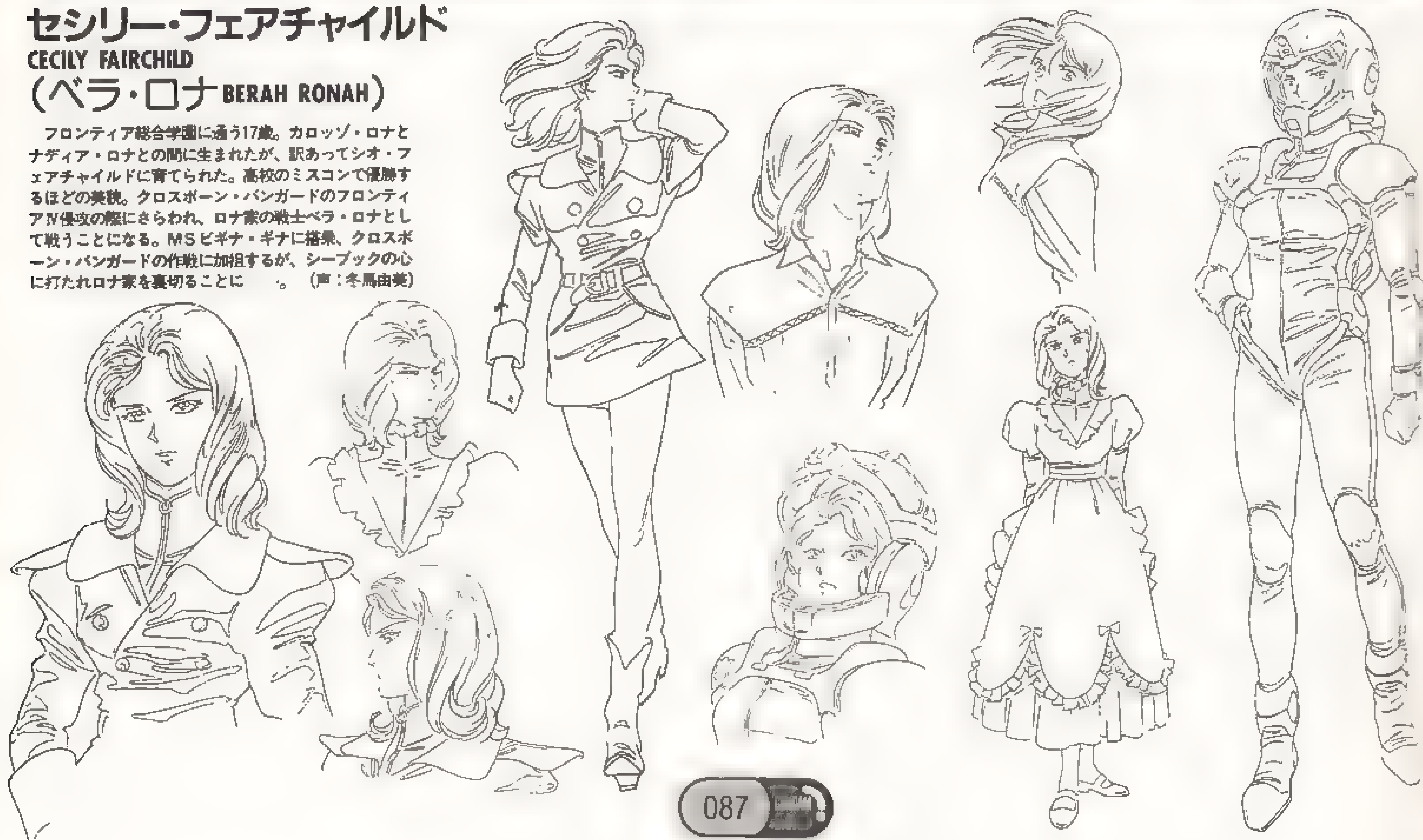


シーブック・アノー
SEABOOK ARNO

本編の主人公。フロンティア総合学園に通う機械科の学生。17歳。父親レズリー、妹リィズとフロンティアⅣに住んでいたが、クロスボーン・バンガードの攻撃に遭いフロンティアⅠに脱出。後に反抗組織に身を投じ、母モニカが開発に参加したF91のパイロットとなる。初めての操縦とは思えない動きを見せ、周囲の人々からニュータイプと絶賛される。セシリーとは幼なじみだが、戦いの中で恋心を持つようになる　　。（声：辻谷耕史）

セシリー・フェアチャイルド
CECILY FAIRCHILD
（ベラ・ロナ BERAH RONAH）

フロンティア総合学園に通う17歳。カロッゾ・ロナとナディア・ロナとの間に生まれたが、訳あってシオ・フェアチャイルドに育てられた。高校のミスコンで優勝するほどの美貌。クロスボーン・バンガードのフロンティアⅣ侵攻の際にさらわれ、ロナ家の戦士ベラ・ロナとして戦うことになる。MSビギナ・ギナに搭乗、クロスボーン・バンガードの作戦に加担するが、シーブックの心に打たれロナ家を裏切ることに　　。（声：冬馬由美）



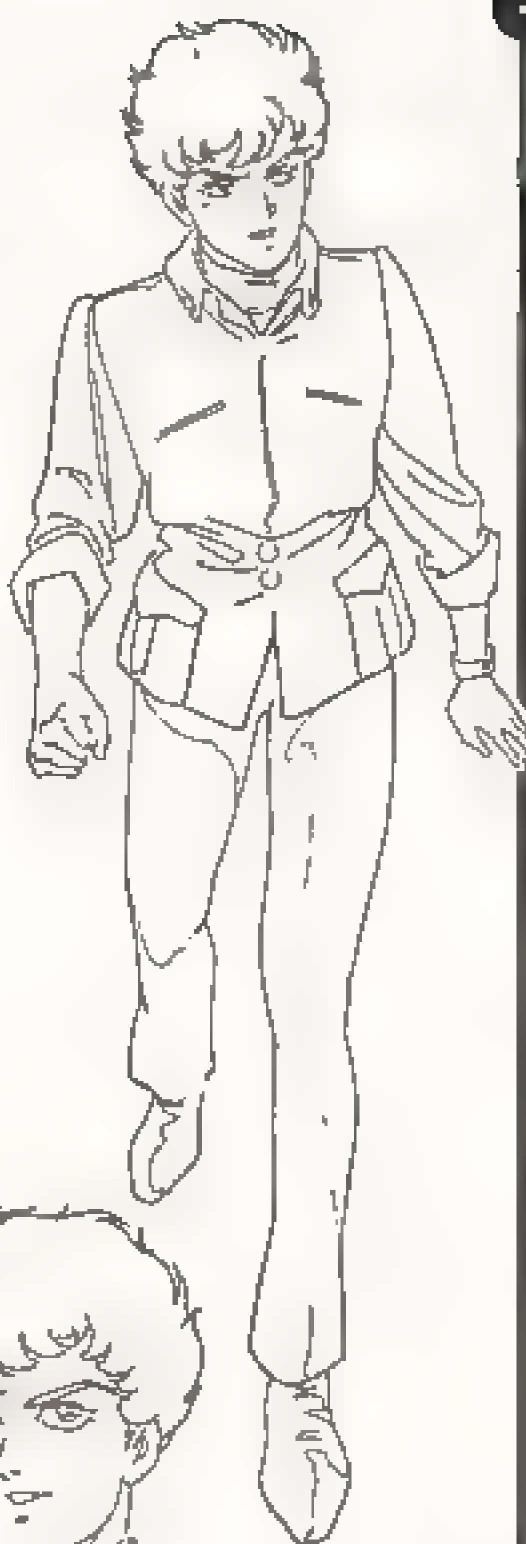
サム・エルグ
SAM EHRUG

工学部電子科に通う16歳。シーブックと同期で、ツッパリ野郎！　口から生まれたような文句小僧だが、その実は義理堅い男だ。
行動的というより直情的という表現がよく似合う。考えるより先に、どうしても体が先に行動してしまう。
（声：高戸靖広）




ドワイト・カムリ
DWIGHT CAMURY

フロンティア総合学園の生徒会長。普通科の3年生。18歳。連邦駐留軍の副指令官を父に持つ。そのため権力をカサにしているイヤなやつ。いつでもリーダーシップを取ってないと気がすまないが、実力の程は……？　セシリーをめぐってシーブックとは恋仇でもある。（声：子安武人）

ドロシー・ムーア
DROSIE MUA

フロンティア総合学園に通うシーブックの友だち。普通科の16歳。セクシーで気丈な反面、優しいおネエさんでもある　　。子どもたちの面倒をよくみるアネゴ的存在。コチュンの母親代わりを務める。
頼られている手前泣き顔は見せないが、人に頼りたいとも思っている。（声：折笠愛）




フロンティアⅣ

クロスボーンの攻撃に遭い　戦火に追われる人々
戦争という非常事態の中それぞれの生きざまを見せる

リィズ・アノー
REES ARNO

シーブックの妹。小学4年生。10歳。幼くともしっかりした少女で、母モニカがいないアノー家の家事をバリバリにこなしている。兄シーブックに似て行動的。子どもたちのリーダーでもあり、ムードメーカー的役割を果たす。
将来はドロシーのようになりそう？　（声：池元小百合）




モニカ・アノー
MONICA ARNO

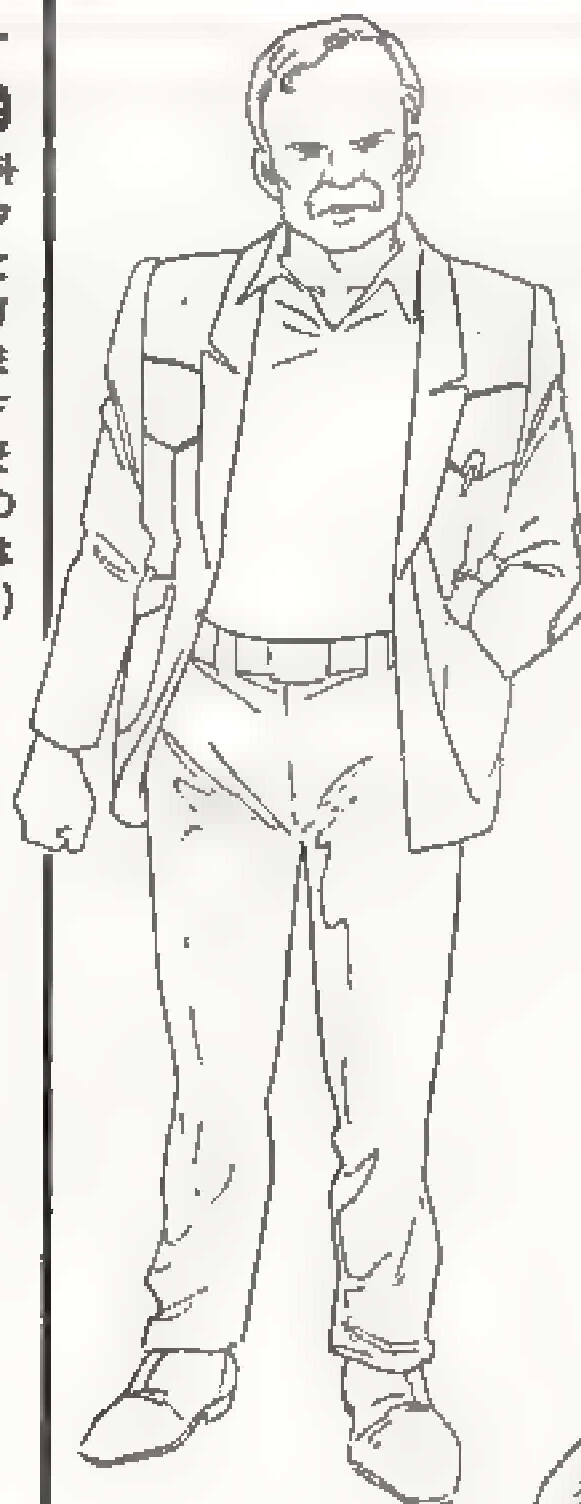
シーブックの母、44歳。科学者。バイオ・コンピュータの研究に没頭し、家族のことを省みなかったため、レズリーと別れる羽目になってしまった。研究の末にガンダムF91を設計、開発。しかし、その機体を操縦するのが、実の息子シーブックになろうとは　　。（声．荘司美代子）

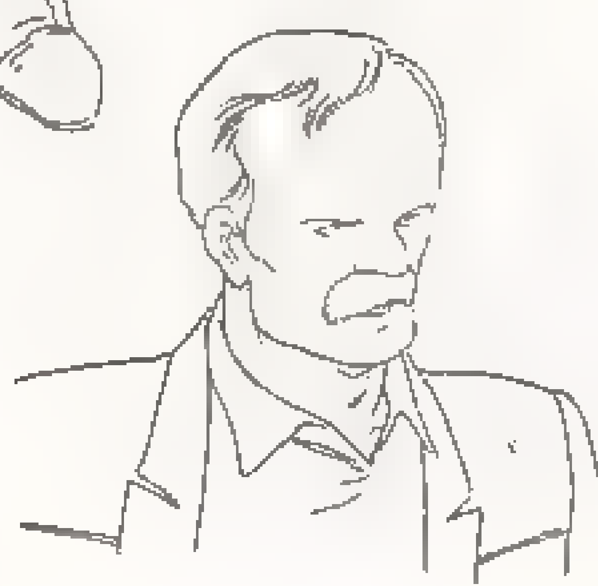




レズリー・アノー
LESLIE ARNO

シーブックの父・47歳。元は金属工学の研究者であったが、今はフロンティアⅣの建設作業員に身をやつしている。子供たちのフロンティアⅣ脱出の手助けをする。常に家族を気にかける愛情豊かな父親。妻のモニカとは、スレ違いが多く、離婚したとされているが　　。（声．寺島幹夫）





DATA OF F91

シオ・フェアチャイルド
THIO FAIRCHILD

フロンティアⅣでパン屋を営む。40歳。養父としてセシリーを育てた。カロッゾからナディアを寝取った男と噂されているが、真実はかなり複雑　〃　クロスボーン・バーンガートの作戦に一枚も二枚もかんでいる様子だが、真相は謎のままだ。
（声・大木民夫）



ナディア・ロナ
NADIA RONAH

セシリーの実の母親。36歳。祖父マイッツァーの思想に反発し、まだ鉄仮面をかぶる前のカロッゾと夫婦だったが、シオ・フェアチャイルドを愛人に持ち失踪、行方不明になった。戦争が始まったことを知り、セシリーに会うためコスモ・バビロニアに現われるが　。（声・坪井章子）



バルド中尉
BARDO

フロンティアⅣに駐留していた連邦の軍人。28歳。馬鹿の一つ覚えで作戦に妙に忠実なカチカチ頭の男。子どもたちを盾にして、敵の攻撃を避けようとしたり、一見卑怯とも思える行動に出るが、彼にとっては純粋な作戦行動なのだ。（声：若本規夫）



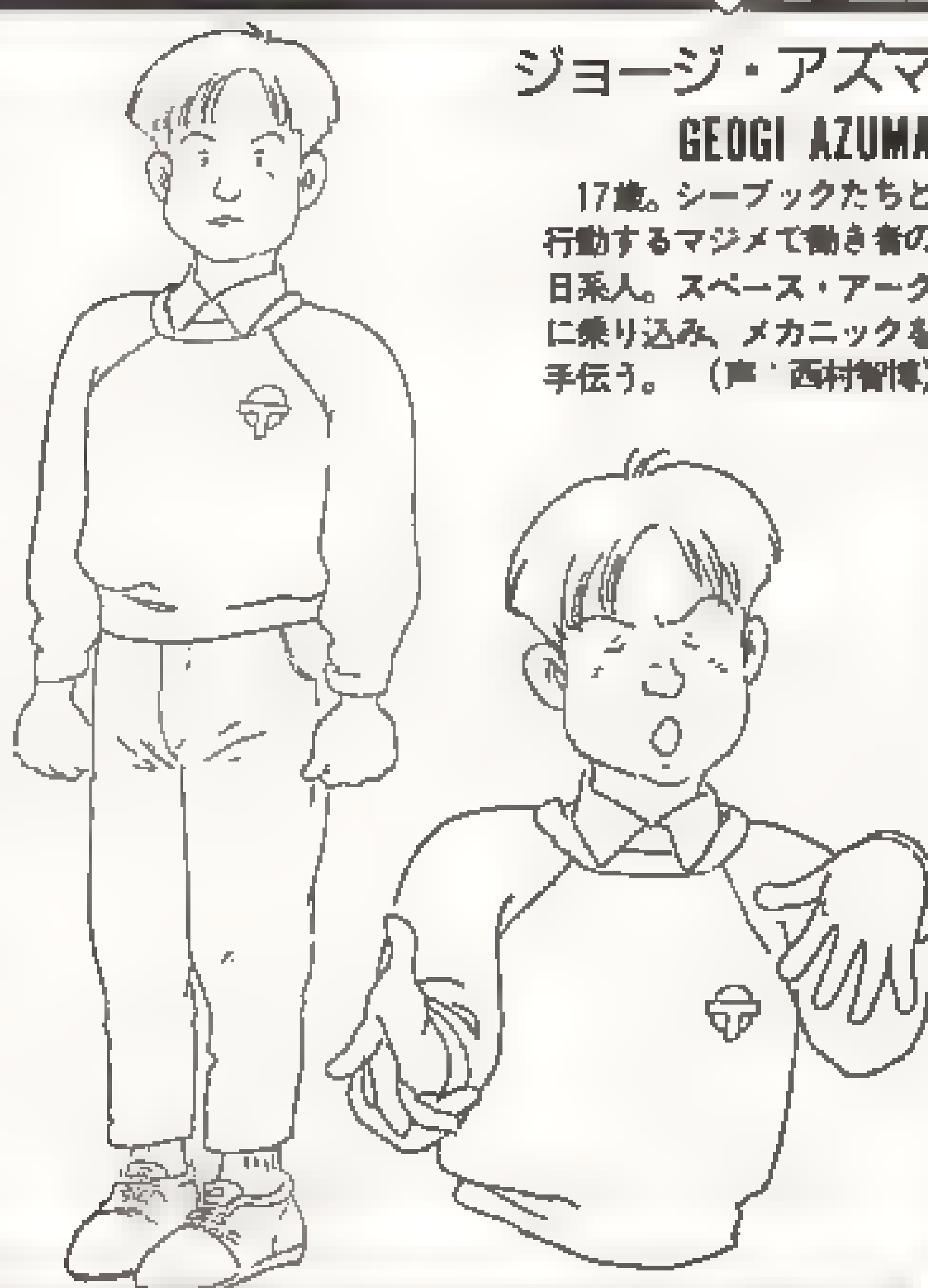
アーサー・ユング
ARTHER JUNG

16歳。シーブックと親しい。明るく気のいい人気者。が、いきなりカッとする瞬間湯沸器風ツッパリ兄ちゃん。（声、松野太紀）



ジョージ・アズマ
GEOGI AZUMA

17歳。シーブックたちと行動するマジメで働き者の日系人。スペース・アークに乗り込み、メカニックを手伝う。（声・西村智博）



ベルトー・ロドリゲス
BERTUO RODRIGUES

11歳。元気のいいリィズのボーイフレンド。リィズたちと一緒にスペース・アークに乗り込む。リィズに首ったけ。（声：伊倉一恵）



コチュン・ハイン
KOCHUN HEIN

1歳。最年少の戦災孤児。まだ赤ちゃんだ。死んだ母親にすがっているところを、シーブックたちに助けられる。（声．吉田古奈美）



リア・マリーバ
LEAH MARIBA

5歳。ミゲンと同じ戦災孤児。ミゲンより年下だが、ミゲンのおもり役がよく似合う気丈な女の子。早くも世話女房？（声　小林優子）



ミゲン・マウジン
MIGEN MAUJIN

6歳。フロンティアⅣの戦災孤児。いつもシクシクメソメソ。場の雰囲気ですら泣いてしまう泣き虫。
（声：神代知衣）



スペース・アーク・クルー

スペース・アークは連邦軍の練習艦。メインクルーが出払った隙に戦争が勃発したため、未熟なクルーが多い。

ジェシカ・ングロ
JESSICA N'GURO



20歳。新米のブリッジ要員。通信、索敵を担当。気まじめな性格で美人。（声：天野由梨）

マヌエラ・パノパ
MANUELA PANOPA



20歳。操舵士。新米ながらハイテクニックな操縦をし、一同を感心させる。（声：鈴木みえ）

ビルギット・ピリヨ
BERGHITO PIRIEAU

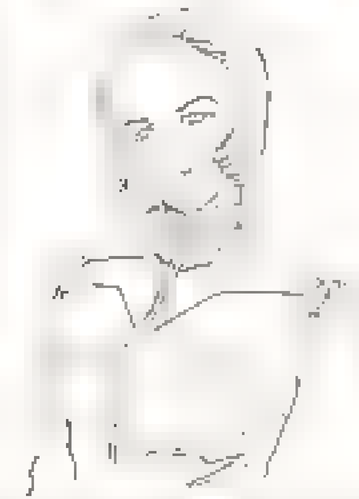
20歳。MSのパイロットを勤めるクルー。なにかと憎まれ口をたたき、口だけが達者な男だが、イザという時は勇敢に戦う。（声：塩屋 翼）





レアリー・エドベリ
LEAHLEE EDEBERRY

22歳。スペース・アークの女性士官。なりゆき上艦長代行を務めることになり、避難民や抵抗派の人々を相手に奮闘！（声：横尾まり）





ケニー・ハーハー　ディーナ・ジョク
KAYNEE HANHAN　DINA GYOK



マヌー・ソーフ
MANU SOFU

艦内のほとんどのメカニックに携わり、MSの整備や発進の管制までなんでもやるメカニックマンたち。

ケーン・ソーン
CAIN SOHN



航法士。ブリッジ要員。レアリーやパノパを助けて活躍する、数少ない正規の軍人。（声：佐藤浩之）

グルス・エラス
GRUCE ERRAS



20歳。ガンダムF91担当のメカニックマン。コミカルだが腕は確か。この顔で妻子持ち。（声：竹村 拓）

ナント・ルース
NANTO ROOS

21歳。メンテナンスの下士官。宙長で、メカニックのチーフを勤める。シーブックの戦闘能力を大いに買っている。（声：大友龍三郎）





パルチザンの人々

クロスボーン・バンガードの侵攻に敢然と立ち向かう勇気ある人々。ひとクセもふたクセもある連中ばかり！

ロイ・ユング
ROY JUNG

戦争博物館の館長。60歳。通称将軍。連邦軍の退役軍人で、有事の際に備え博物館のモビルスーツを整備していた。（声：大木民夫）





コズモ・エーゲス
COSMO EIGESSE

58歳。退役軍人で抵抗派のリーダー。スペース・アークの指揮権を主張し、そのあまりに軍隊的な発想からクルーたちと衝突する。（声：渡部猛）





ミンミ・エディット
MINMI EDITON

18歳。看護婦の経験を活かし、負傷者の看護に当たる気丈な女性。医療品不足の状況下で、敵味方を問わず手当てに励む。（声：千原江理子）





ローバー
ROHBAR

クリス
CHRIS





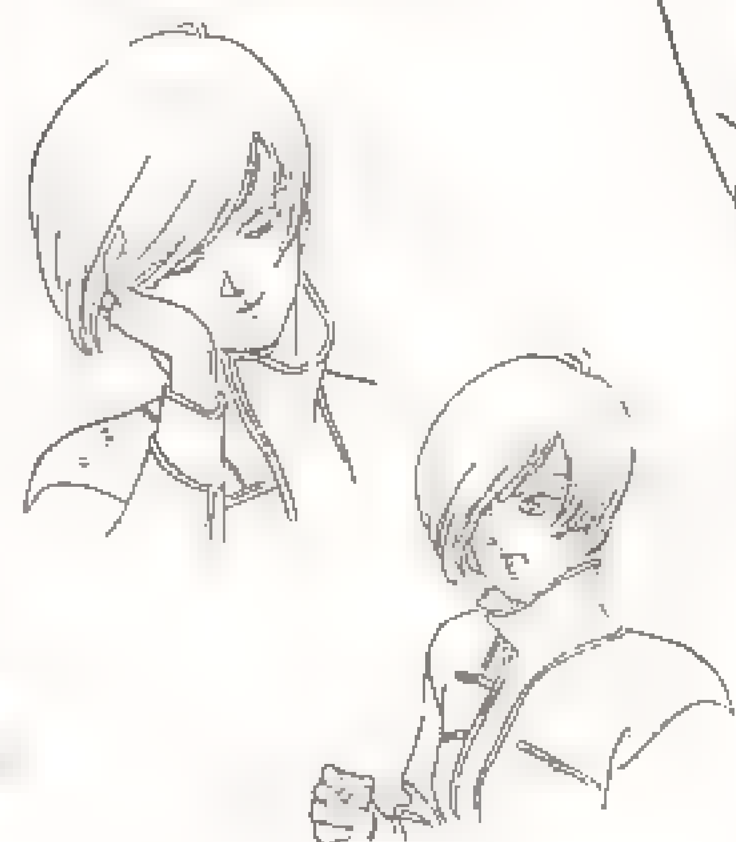
ローバー52歳、クリス30歳。二人とも戦争博物館の職員で、ロイとともに無謀にも旧式のMSでCVに挑む。（声：平野正人・遠藤章史）

エルム夫人
ELM

55歳。コズモ率いる抵抗派のメンバー。歴戦の勇士の風情を漂わす、男勝りで逞しく戦うおばさん戦士。（声：峰あつ子）





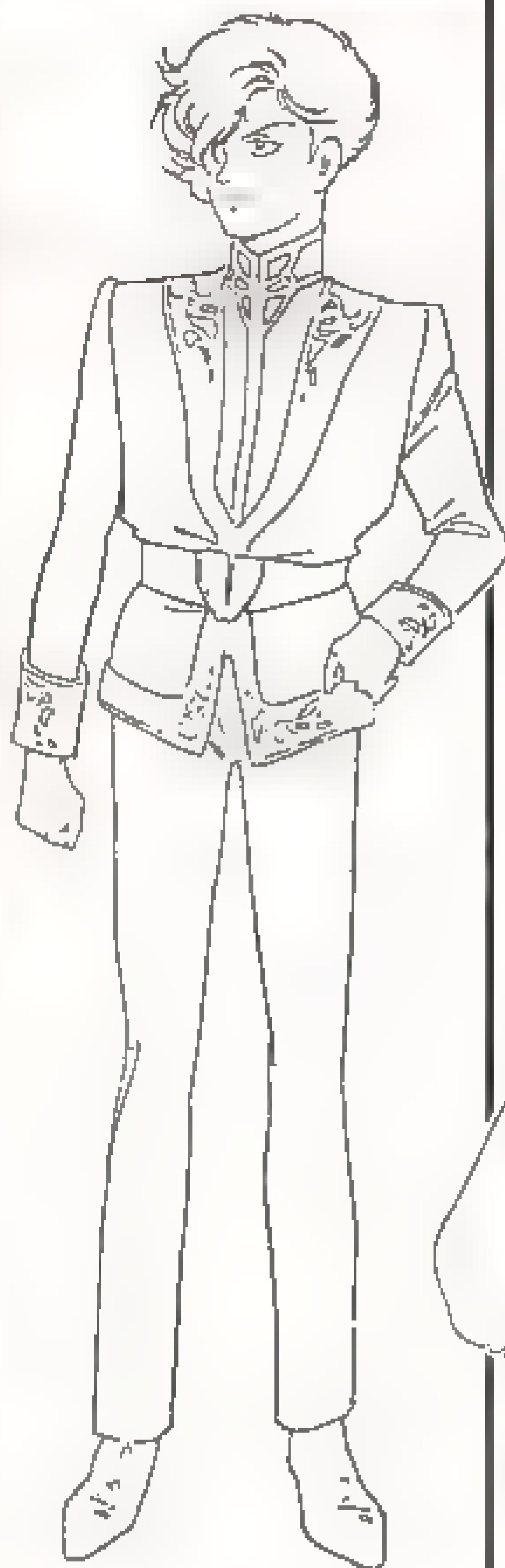


ロナ家を中心として 連邦を打倒し 理想郷 コスモ
バビロニア を結成し 宇宙国家建設を目指す新進国家

クロスボーン・バンガード

ドレル・ロナ
[illegible]

セシリーの兄。18歳。母は不明、父はカロッゾ・ロナ。婿養子であるカロッゾが家の外に作った子のため、ロナ家の名は名乗っているが血のつながりはない。優秀なパイロットで部下の信頼も厚く、常に先頭に立って戦う。セシリー誘拐の命を受け、作戦行動をとる。（声 草尾 毅）



マイッツァー・ロナ
MEITZA RONAH

ロナ家の長。69歳。セシリーの祖父。貴族社会結社クロスボーン・バンガードの創設者にして総帥、理想的指導者である。貴族階級に支配された理想の宇宙国家建設に燃える。セシリーを巧みに説得し、クロスボーン・バンガードのアイドルに仕立てる。

（声．高杉哲平）



カロッゾ・ロナ／鉄仮面
KOROZO RONAH

セシリーの実の父親。推定年齢45歳。クロスボーン・バンガードの総指揮官。

妻ナディアをシオ・フェアチャイルドに寝取られた。その屈辱を忘れないため自ら仮面を被り、自分を戒めている。理想実現のため、極悪非道な作戦行動を遂行。

（声：前田昌明）

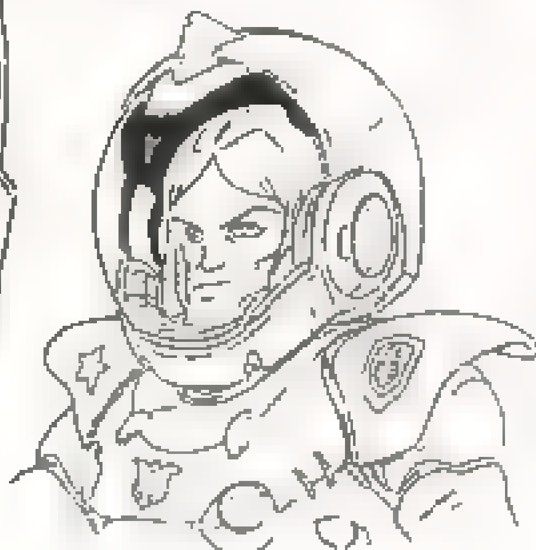


ジレ・クリューガー
GILAIS KREUGER

クロスボーン・バンガードの戦闘指揮官で、カロッゾ・ロナの右腕。39歳。旗艦ザムス・ガルで指揮をとる。カロッゾには常に従順で、どんな作戦でも忠実に遂行する、冷徹な軍人。

殺戮兵器〝バグ〟を使い、コロニー内の人間の無差別殺人を企てる。（声：小林清志）





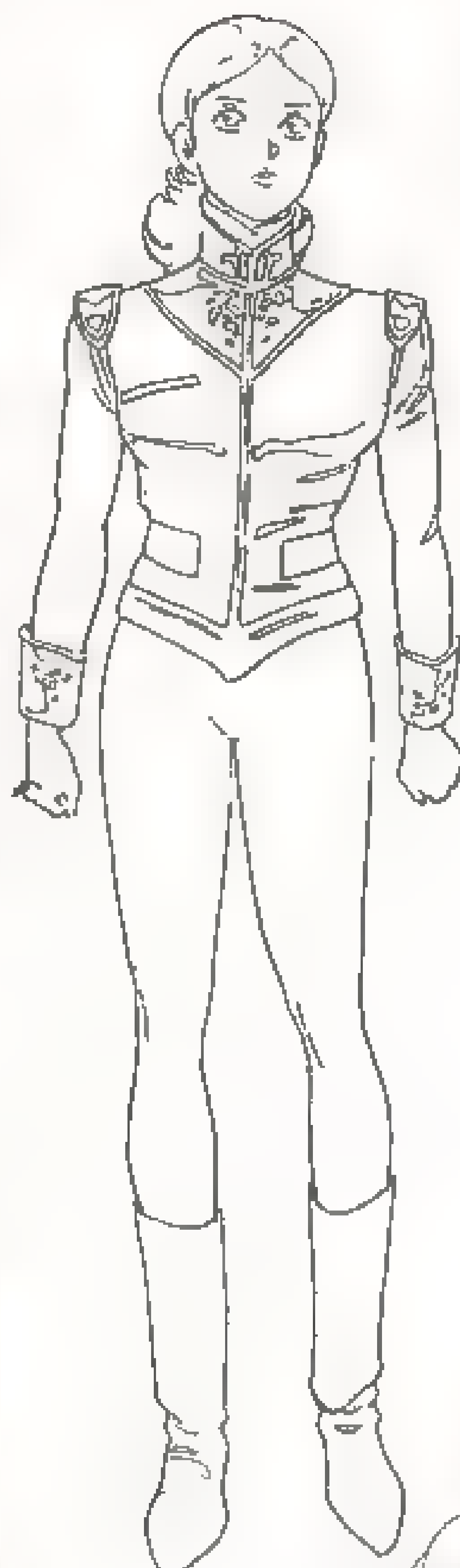


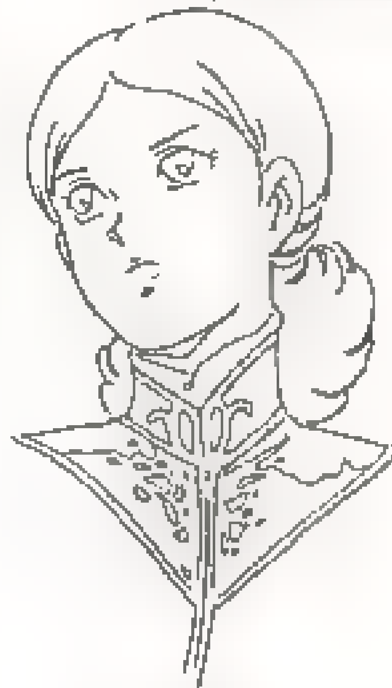
アンナマリー・ブルージュ
ANNAMARIE BROUGIA

偵察部隊を指揮する見習い士官。16歳。純粋な心の持ち主。自分の想いを外に向けることが少ない。

ザビーネ・シャルを師と仰ぎ、想いを寄せていたがセシリーに取り入るところを目撃して失望 …クロスボーン・バンガードに反旗を翻す。

（声 神代知衣）







ザビーネ・シャル
ZABINE CHAREUX

精鋭部隊ブラック・バンガードを率いる隊長。24歳。野心家で自信家でもある。それゆえセシリーに言い寄り、取り入ろうとするが、アンナマリーの誤解を招く結果になる。己の信念に忠実な男で、鉄仮面の野卑で極悪非道な作戦に反感を覚え、反発する。

（声．柴田秀之）

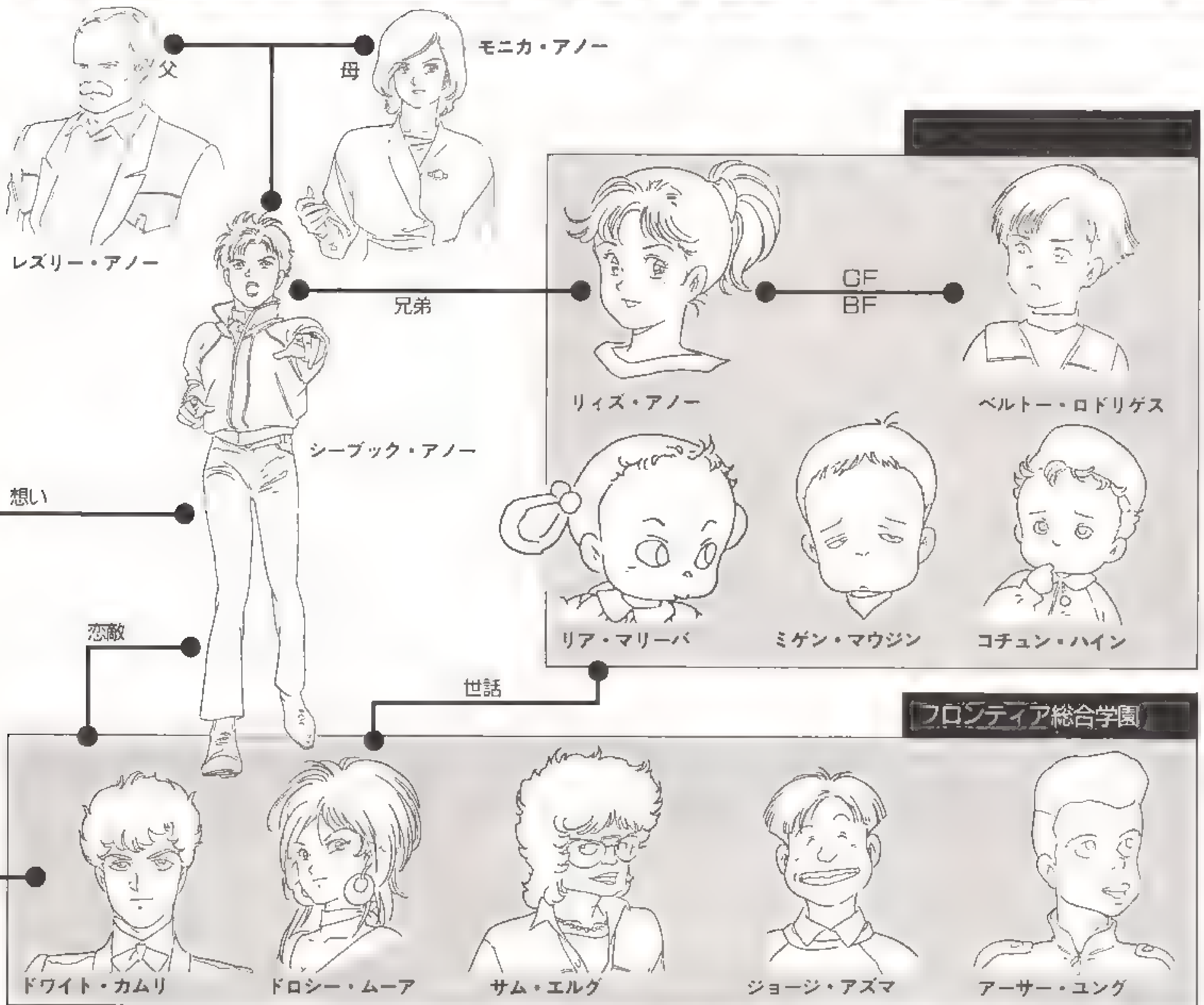


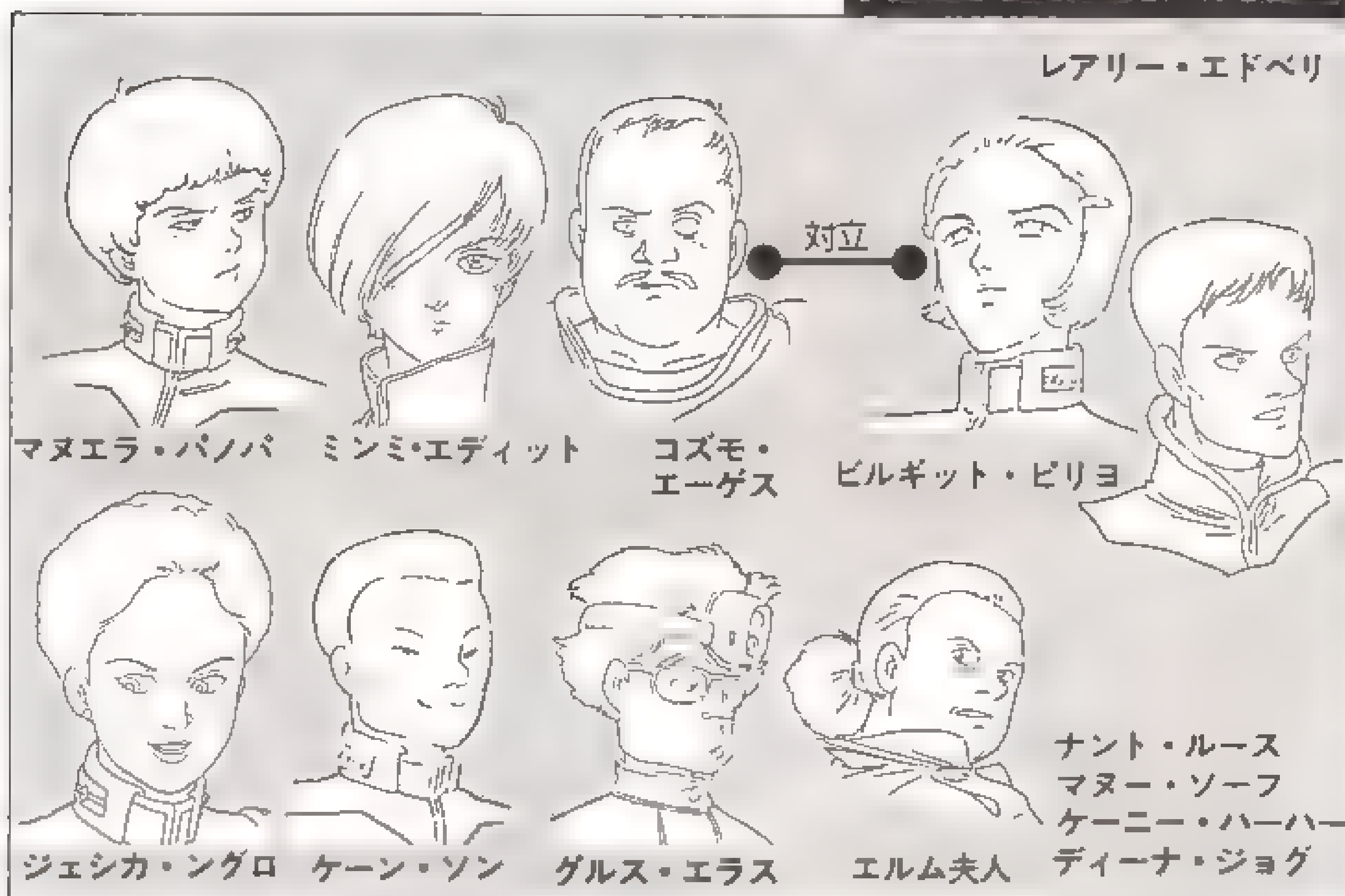




F91キャラクター相関図

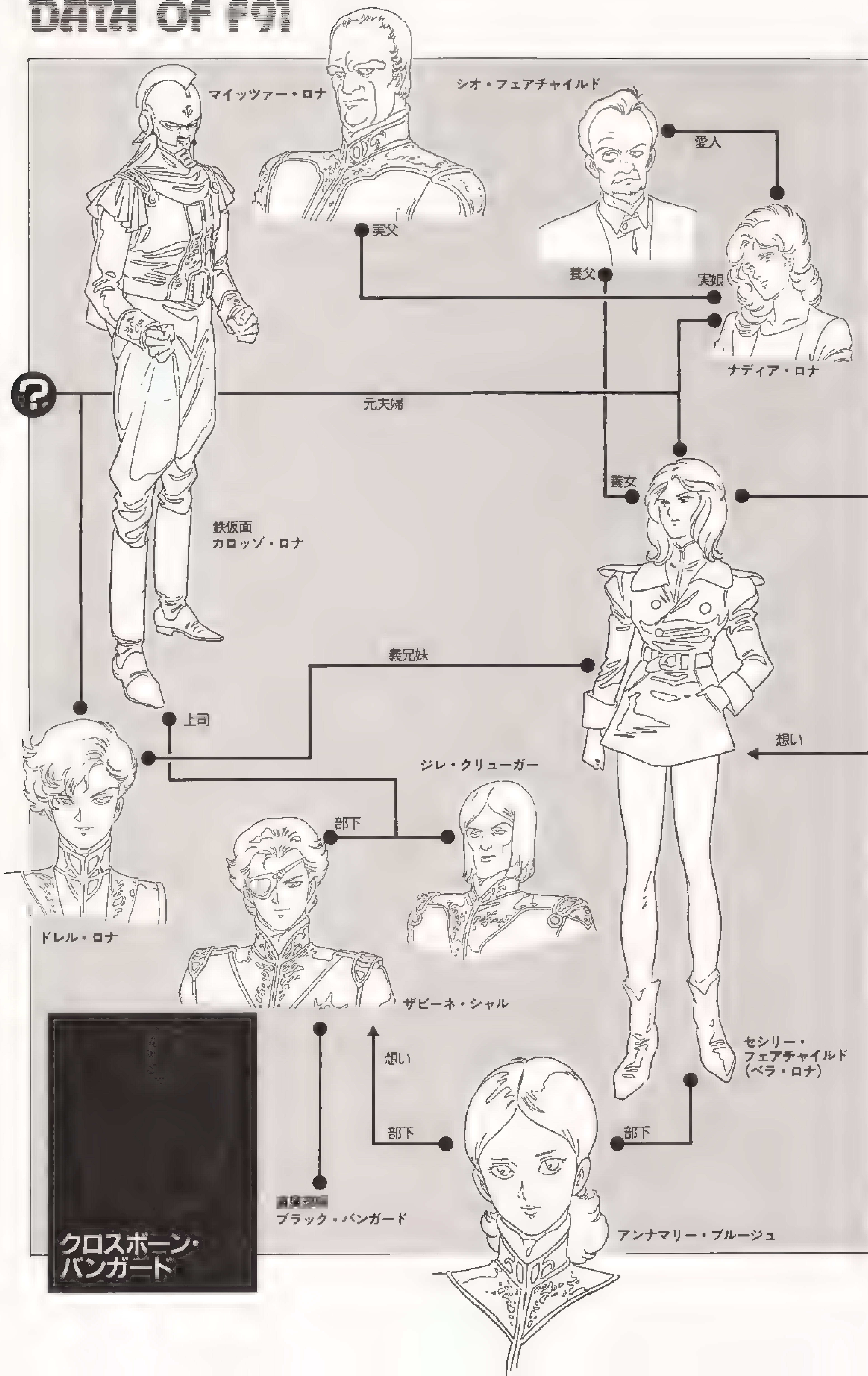
新しい世界観の中で繰り広げられる機動戦士ガンダムの物語。その中の登場人物たちそれぞれの思い、様々な人間関係を分かり易い表にして紹介！







DATA OF F91


マイッツァー・ロナ
シオ・フェアチャイルド
愛人
実父
養父
実娘
ナディア・ロナ
元夫婦
養女
鉄仮面
カロッゾ・ロナ
義兄妹
上司
想い
ジレ・クリューガー
部下
ドレル・ロナ
ザビーネ・シャル
想い
セシリー・
フェアチャイルド
(ベラ・ロナ)
部下
部下
ブラック・バンガード
アンナマリー・ブルージュ
クロスボーン・
バンガード

グルス・エラス……竹村 拓
アンナマリー・ブルージュ……神代知衣
ローバー……田口 昂
ポプルス……稲葉 実
艦長……牛山 茂
パイロット……平野正人

〈スタッフ〉

作画監督……北原健雄
村瀬修功
小林利充

原画……スタジオ・ダブ
西村誠芳　佐久間信一
木口寿恵子　山口 晋
津幡佳明　榎本勝紀
塩山紀生　大森英敏
後藤雅巳　平井久司
寺沢伸介　篠田 章
後藤正行　戸倉紀元
関野昌弘　津野田勝敏
秦野好紹　相澤昌弘
門上洋子　江原茂樹
向山祐治　小原秀一
西澤 晋　牧野竜一
南伸一郎　筱 雅律
黄 龍善　薛 仁洙
服部憲知　桜井芳久
三坂 徹　青木哲朗
植田 均　加瀬正広
平松禎史　奥野浩行
阿部 恵　内田順久
林 伸昌　松田宗一郎
永田正美　広田麻由美
村瀬修功

作監協力
川元利浩　佐野浩敏
南伸一郎　筱 雅律
西村誠芳　佐久間信一
中西修史

動画チェック……八幡 正
岩長幸一　大谷美樹
宋 侑芳　朴 令坡

動画チェック補……小林克治　宇尾一朗

動画
船津弘美　川上恵美子
山口善徳　岩佐千津子
名村英敏　山本みどり
矢野美幸　尾 公子
福本千津子　中川信子

製作……山浦栄二
原案……矢立 肇
脚本……伊東恒久　富野由悠季
キャラクターデザイン……安彦良和
メカニカルデザイン……大河原邦男
美術……池田繁美
撮影……奥井 敦
音楽……門倉 聡
音響……藤野貞義
原作・監督……富野由悠季

〈キャスト〉

シーブック・アノー……辻谷耕史
セシリー・フェアチャイルド(ベラ・ロナ)……冬馬由美
リィズ・アノー……池元小百合
レズリー・アノー……寺島幹夫
モニカ・アノー……荘司美代子
マイッツアー・ロナ……高杉哲平
カロッゾ・ロナ(鉄仮面)……前田昌明
ナディア・ロナ……坪井章子
ドレル・ロナ……草尾 毅
シオ・フェアチャイルド……大木民夫
ジレ・クリューガー大佐……小林清志
ザビーネ・シャル……梁田清之
コズモ・エーゲス(コズミック)……渡部 猛
ドワイト・カムリ……子安武人
アズマ……西村智博
ドロシー・ムーア……折笠 愛
リア・マリーバ……小林優子
ミンミ・エディット……千原江理子
レアリー・エドベリ……横尾まり
ケーン・ソン……佐藤浩之
ナント・ルース……大友龍三郎
ビルギット・ピリヨ……塩屋 翼
クリス……遠藤章史
ナーイ……上村典子
ストアスト長官……池田 勝
連邦士官……掛川裕彦
青年……橋本 博
バルド中尉……若本規夫
サム・エルグ……高戸靖広
アーサー・ユング……松野太紀
ベルトー・ロドリゲス……伊倉一恵
コチュン・ハイン……吉田古奈美
エルム夫人……峰あつ子
マヌエラ・パノパ……鈴木みえ
ジェシカ・ングロ……天野由梨



ALL STAFF LIST

鳴海博光　大久保修一
村里葉子　竹田悠介
下野哲人　楠田昌典
小倉広昌　横瀬直土
甲斐政俊　西村邦子
飯島由樹子

背景協力……あにまる屋　スタジオイースター
アトリエ・ブーカ　獏プロダクション
ほわいとまっぷ　スタジオ・WHO　みにあーと

設定協力……西野公平

デザイン協力……石垣純哉

ディテールサポート……中沢数宣(RED)

撮影……旭プロダクション
桶田一展　土岐浩司　藤倉修二
榊原　広　刑部　徹　梅田俊之
松澤浩之　大神洋一　福田　寛
吉本享広

撮影協力……トムスフォト　トランスアーツ　A・C・C

編集……YAスタッフ
安藤洋子　布施由美子　野尻由紀子

編集協力……森田編集室

演出……杉島邦久

演出助手……赤根和樹

音響製作……千田啓子

音響編集……依田章良

効果……庄司雅弘

調整……井上秀司

録音……東京テレビセンター

現像……東京現像所

制作デスク……赤崎義人

制作進行……安恭清一　市万田俊也　関戸　靖
山田弘和　鶴谷貴紀　湯浅由美子(助手)

設定製作……井上幸一

設定製作補……堀口　滋

制作協力……スタジオダブ　エムアイ　双進映像　旭プロダクション

テーマ曲……ETERNAL WIND　～ほほえみは光る風の中～
唄　森口博子
作詞　西脇　唯
作曲　西脇　唯・緒里原洋子
編曲　門倉　聡

音楽担当……重松英俊

レコード……キングレコード

音楽協力……第一プロダクション　フライング・ボックス　ベルベットライン

宣伝……メイジャー

出版協力……角川書店　講談社

プロデューサー……中川広徳

平瀬弘英　足立みい子
能戸　隆　大谷美樹
斉藤　潤　橋本りか
三浦由香　菅原陽子
山内　薫　古谷田順久
前田一雪　川添政和
坂井良枝　浦越順一郎
城所妙巳子　斉藤裕之
大澤友和　中井貴美子
本間美之　渋谷英樹

作画協力……スタジオ・ダブ　KOREA双進
スタジオ・マーク　スタジオ天
スタジオ・えっぐ　銀河動画社
中村プロダクション　アニメ浪漫
トゥエンティファースト　進藤プロダクション
アートランド　スタジオファンタジア　ウォンバット

色指定……今西清子

仕上処理……前林文恵　黒柳朋子

仕上検査……片山由美　水沢　明

仕上製作……宮坂光一郎

仕上……エムアイ
佐々木尚子　中山　昇
森泉順子　水田信子
佐藤美由子　小川さよ子
葛見智子　加瀬結起
西岡知保　水巻みゆき
三枝かおる　西原和美
斉藤あや子　宇都宮百合子
沢辺幸子　福岡世樹子
今井亜津子　北山昌子
新里美千代　飯島理恵
小林初美　三上和廣
三浦悦子　岡本朋子
松原久美子　山崎佳世子
岡本久美子　里美千代
福尾栄子　宮崎律子
藤沢和美　駒井直子

仕上協力……KOREA双進　スタジオMAC
アニメーションタイム　トランスアーツ
ジャスト　天川企画
PARK PRODUCTION PAN PRODUCTION

特殊効果……干場　豊(マリックス)

タイトル・リスワーク……マキ・プロ

背景……アトリエムサ
丸山由紀子　若松栄司

B-CLUB SPECIAL
MOBILESUIT

GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION



編集／STUDIO HARD
岡本和浩
編集協力／木川明彦・平澤正弘・吉尾健一郎
カバーイラスト／ 向山祐治
レイアウト／長野幸三・星 淳二
撮影／森山歳雄・森山写真事務所
写植・版下／(有)エストール
協力／サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ

機動戦士ガンダムF91
オフィシャルエディション
発行日 1991年5月10日 初刷
発行人 山科 誠
編集人 加藤 智
発 行 ㈱バンダイ
〒111-81 東京都台東区駒形2-5-4
(営業)
〒160 東京都新宿区新宿1-26-6 加藤ビル
TEL：03-5379-1911
印 刷 共同印刷株式会社

ISBN4-89189-155-6

BANDAI

MOBILESUIT

GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION

© 創通エージェンシー・サンライズ

ISBN-89189-155-6 C0074 P1500E

定価1500円（本体1456円）